IV. évfolyam 9. szám, 1993. szeptember

168,- F

576 KByte

Számítástechnikai magazin

MÁR 48 OLDALON

TORNADO

Nevéhez híven, elsöprő az ereje

ISHAR 2

A birodalom visszavág

LANDS OF LORE

Kis szerencsével rejtvényünkben megnyerheted!

FIELDS OF GLORY

Üdvözlet WATERLOO-ból

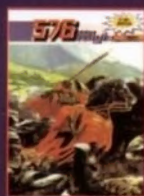


DAY OF THE TENTACLE

Egy csintalan csáp kicsapongásai

Ha az újságosnál lemaradtál róla, most megrendelheted !

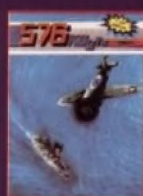
ÚJ OLVASÓINK FIGYELMÉBE!

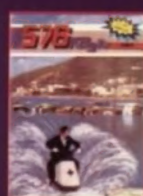

1990/1


1990/2


1990/3


1990/4


1990/5


1990/6


1990/7


1991/1



1991/2



1991/3


1991/4

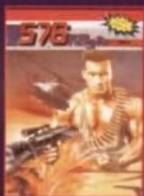


1991/5


1991/6



1991/7-8


1991/9


1991/10


1991/11


1991/12


1992/1


1992/2

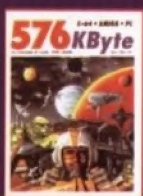

1992/3



1992/4



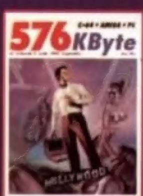
1992/5



1992/6



1992/7-8



1992/9



1992/10



1992/11



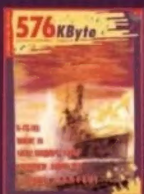
1992/12



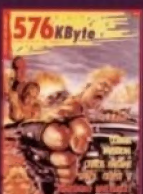
1993/1



1993/2



1993/3



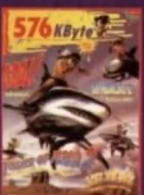
1993/4



1993/5



1993/6



1993/7-8

Kedvezményes árak !

Az 576 KByte visszamenőleg megvásárolható: az 1990-ben megjelent 7 szám kedvezményesen 400.-Ft-ért; az 1991-ben megjelent 12 szám kedvezményesen 850.-Ft-ért. 1990 júniusától 1991 decemberéig (19 szám) kedvezményesen 1100 Ft-ért. Aki egyes számokat vásárol, az a következő árakon kaphatja meg lapunkat: 1990/1-től 1991/6-ig 65 Ft/db; 1991/7-8 130 Ft/db; 1991/9-től 1991/12-ig 80 Ft/db; 1992-től a lap eredeti áron vásárolható meg. Szimulátor különszám elfogyott! A fenti árakhoz portóköltség is járul. Postacím: COMGAME GMK 1389 Bp. Pf.: 132.

576 KByte

TARTALOM

Ha jól akarsz szórakozni, informálódni akarsz az újdonságokról, szereted a rejtélyeket, akkor ez a neked való lap! Fusd végig tartalomjegyzékünket és győződj meg róla magad!

TORNADO



Precíz, szakmai ismertetővel megtoldott leírást olvashattok minden idők egyik legklasszabb szimulátoráról!

5

LANDS OF LORE



Vágjuk sutba az eddigi uralkodó Beholdereket, hiszen itt a trónbitorló a Westwood Studios jóvoltából!

22

DEMOCRACY



Túlfűtött erotika jellemzi ehavi demokörképünket, amelyben lenge ruházatú hölgyek a főszereplők!

40

DAY OF THE TENTACLE



Ha nem akarsz röhögőgörcsben elhalálozni, készíts elő nyugtatót és csak utána lapozz a teljes leírásunkhoz!

22

ISSN 0865 - 8226
Nyomás: Zrínyi Nyomda Budapest (93.2543/9-66-22)
Felelős vezető: Grasselly István
Laptulajdonos: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Aprili Zoltán
Lapterv: Molnár Dénes, Kovács Ildi
Nyomdai előkészítés: Eredeti Bt.
Kiadja a COMGAME Gmk. 1026 Bp., Fillér u. 47/b.
Levélcím: 1389 Budapest Pf. 132. Terjeszti a Magyar Posta
Előfizethető: 576 Kbyte (COMGAME Gmk) 1389 Budapest Pf. 132.
Címlap: Jurasicc park/Ocean

576 KByte

THE DIG



A LucasArts legközelebbi szenzációjához nem kisebb név fűződik, mint Steven Spielbergé: a The Dig először egy filmterv volt, de végül számítógépen született meg a nem mindennapi produkció, melyben egy meteoriton kell kevernünk, amin idegenek tanyáznak és természetesen földünket veszélyeztetik. A grafika lenyűgöző, Spielberg és Moriarty döbbenetest alkotott. A vezérlésen változtattak, s most egy ablakot mozgathatunk a képernyőn (teljes képernyős grafikát használnak), s ebben az ablakban helyezkednek el vízszintesen egymás mellet az ikonok és a tárgyak képei. Az ablak tartalmát Windows-szerűen mozgathatjuk, de majd meglátjátok! A tervek szerint a mű év végére jelenik meg (csak PC).

POLICE QUEST 4



Előre láthatólag szeptemberben jelenik meg a Police Quest 4 (Sierra), amiben már megszokott a teendőnk: L.A.-ben a rosszfiúk után nyargalászni. Körülöttünk fura, rejtélyes, megoldhatalannak tűnő gyilkosságok történnek. Mindent többször átvizsgáltunk, de egy árva nyomra sem bukkantunk. Már-már ott tartunk, hogy kilépünk a rendőrség kötelékeiből, amikor a kedves játékos veheti kézbe az ügyeket és elindulhat a jóformán kihűlt nyomokon. A grafika párját ritkítja, mindent ledigitalizáltak egy Kodak DCS 200 géppel, s az eddig látott képekről bizony nehéz megmondani, hogy fotót látunk-e, vagy monitort. Mikor már ezt olvassátok, remélhetőleg már tesztelés alatt lesz ez a gyöngyszem (természetesen csak PC).

L. S. LARRY VI



Visszatér körünkbe a nagy Ő is, aki most egy amerikai szépségfarmon szexis hölgyek közt fog kavarni... Ugye felesleges mondanom, hogy Larry-ről van szó ? (természetesen ez is a Sierra-tól) Nos, hát minden híreszteléssel ellentétben folytatódik Al Lowe pikáns-humoros sorozata, és lesz Larry 6! Az irányítást meglehetősen átalakították, az ikonok kisebbek lettek, de megnövelték a számukat, a mentést-töltést Windows-szerűen oldották meg. A tárgyaink is az ikonsorban kaptak helyet, SVGA-n. Az arcokat ezúttal nem a játéktérre fogja rányomni a program, hanem a párbeszédekkel egyetemben a képernyő alján, SVGA-s grafikában csodálhatjuk őket. Ha minden az eredeti kerékvágásban halad, karácsonykor már "lerrizhetünk" (PC).

KYRANDIA II



Nem maradhat ki a sorból a Westwood Studios sem, a Kyrandia 2. részével, ahol egy hölgyet kell alakítanunk a Fables and Fiends mesék következő részében. Az irányítás és a grafika minősége a régi, egyedül a varázskristályok cserélődnek le egy üvegtálra, amiben különféle varázslöttyöket készíthetünk. A főszereplő most Zanthia lesz, akivel már találkozhattunk az első részben, és a gonosz se a jó öreg Malcom. A játék mérete még nagyobb lesz, s a készítők az első résznél is jobb, pergőbb történetet/kalandrészeket ígérnek. Ha hihetünk a szóbeszédnek, október/november tájékán már teljes egészében csodálhatjuk a Legend of Kyrandia II -t (egyenlőre csak PC-n).

SAM AND MAX



Mindenki kedvence, a LucasArts az idén még egy játékkal kápráztatja el a nagyközönséget. Aki szerette a Tentacle-t, az jót fog szórakozni a Sam and Max-szel, ami grafikáját tekintve ugyancsak remek rajzfilm stílusú, a sztorit pedig egy meglehetősen idétlen képregény ihlette. A Sam & Max Freelance Police -mint a nevéből is kiderül- két detektív kalandos életét dolgozza fel. Na de kik is ezek a detektívek? Nos egy vizslató vizsla és egy komolytalan nyúl. Én már a fotókon is röhögőgörcsöt kaptam, úgyhogy a játéktól a maximumot várhatjuk! Az irányítás más lesz mint az eddigi, bár be kell vallanom, fogalmam sincs mi lesz az újítás. Ha hihetünk az infóknak karácsonykor már nyúzhatjuk az anyagot (PC-n).

INDYCAR



Egy fergeteges hír: a Papyrus Desing készíti sokak első autószimulátorának a folytatását: az Indycar-t! Ki ne emlékezne a már klasszikusnak számító Indianapolis 500-ra? Gondolom sokaknak első programja között szerepelt PC-n, s most izgatottan várhatják a folytatást. Hát van mit várni! Meggyőződésem, hogy az utóbbi években nem született épkézláb autószimulátor PC-re, s most ezt a csöndet megtöri az Indycar. A fotók egészen ledöbbentettek, a Forma-1-es kocsikon (mivel F-1 szimulátorról van szó) tökéletesen olvashatóak a Marbolro hírdetésektől kezdve a rajtszámig minden. Már csak néhányat kell aludni, ugyanis ősz elejére várható a program (csak PC-re).

JURASSIC PARK



Az egész világot megfertőzte a dinó láz, avagy a Jurassic Park őslényei iránti imádat. Természetesen a filmet kötelező volt megjátékosítani (ki más csaphatott volna le rá, mint az Ocean), méghozzá egy vérbeli árkád/kalandjátékban. A hatalmas dögökkel egyrészt egy felülnézeti játéktéren kell felvenni a harcot, másrészt az Ultima Underworld-ből ismert 3D-s katakombákban kell irtanunk őket. Olyan sebes és látványos mozgatási rutint ígérnek a programozók, amit még ember nem látott! Dr Grant-et irányítjuk, onnantól kezdve, hogy az őslények kiszabadultak ketreceikből, s nekünk vissza kell jutnunk a főkapcsolóig, hogy újra üzembe helyezzük a park energiaellátását (Amiga, PC).

LEGACY OF SORASIL



Akinek még nincs elege a döntött-táblás RPG-kből, az kapaszkodjon meg, mert újabb taggal bővül az amúgy is népes család. A Gremlin az elkövető, az "áldozat" pedig The Legacy Of Sorasil névre hallgat. Valójában a HeroQuest II-ről van szó, de valami idétlen jogvita miatt átkeresztelték. Ennek vannak előnyei és hátrányai is: pozitívum, hogy jobbára új rutinokat alkalmaznak majd az ellenfelek támadási mechanizmusaihoz, sokkal kiterjedtebb lesz a játéktér, könnyebben kezelhetők majd a varázslatok, de nagy negatívum, hogy az elődből nem lehet átexportálni ide a már "felpumpált" karaktereinket. A kezdők számára az első néhány szint gyerekjáték, és csak eztán keményedik be a dolog (Megjelenés hamarosan, Amigára).

BENETH THE STEEL SKY



Régóta várnak már az Amiga tulajdonosok valami vérpezsdítő kalandjátékra, ami nem egy snassz átirat, hanem kifejezetten nekik készült. Most dörzsölhetik a tenyerüket, ugyanis a Virgin Games jóvoltából hamarosan napvilágra kerül a Beneth The Steel Sky. A nagyon titokzatos sztorit egy, a játékhoz mellékelt képregényből tudhatjuk meg, ami nagy vonalakban a következő: egy tisztázatlan körülmények között bekövetkezett helikopterkatasztrófa egyetlen túlélője vagyunk. Éppen felépülnénk, mikor egy csapat zsoldos beállít otthonunkba, és valami szigorúan titkos feladatról regélve magukkal visznek. A futurisztikus környezetben zajló játék kifinomult grafikával és látványos animációkkal lesz ellátva, a történet pedig lebilincselő (Amiga).

LEMMINGS



Nemrég már beszámoltunk a nagy eseményről: a Psygnosis nem marad hűtlen a C64-es táborhoz, és hamarosan elárasztja a piacot a 8-bites Lemmingsekkel. Terveik szerint körülbelül 20-30 pályát tudnak majd egy lemezre sűríteni, amik csak részben egyeznek majd meg az eredeti Amiga-változat szintjeivel. Mivel az egérrel történő kezelés akadályokba ütközne, ezért ügyes joystick/billentyűzetkombinációt fejlesztettek ki az irányításhoz. Minden szinten 8-8 féle lemming felhasználásával kell továbbjutnunk, de valószínűleg az egyes pályákon más és más figuráink lehetnek majd. Többet egyenlőre nem árultak el a fejlesztők, de egy rövidke demót sikerült tőlük kicsikarni. Íme. (C64).

FIELDS OF GLORY



A MicroProse most már minden vonalon beindult. A fantasztikus szimulátorairól és történelmi, gazdasági szimulációiról híres cég most új témákat keresett és talált. S ez a találat annyira jól sikerült, hogy a Fields of Glory bevonult a halhatatlan és letörölhetetlen játékok sorába. A stratégiai játékok izgalmát, érdekességét ugyanis olyan gyönyörű grafikával sikerült megoldaniuk, amihez hasonlót ebben a műfajban még nem láttam. S ehhez a kivitelhez nem is választhattak volna a történelemből méltóbb hőst, mint Napoleont.

A játékban hat nagy csata közül választhatunk, melyekből négy a valóságban is lezajlott a francia, valamint az angol és porosz seregek között. Bár ekkor választhatunk, hogy melyik fél vezéreként szállunk be a háborúba, egy igazi hadvezér célja csak a Napoleonénál jobb húzások kitalálása és a waterlooi csata megnyerése lehet. Végül a nehézségi fok beállítása után





választhatunk, hogy a seregek a történelemből ismert módon foglalják el állásaikat vagy teljesen szabadon (Type Of Deployment), s máris megjelenik a csatatér látképe, melyen kis figurák jelzik saját és az ellenséges csapatok helyzetét.

Seregünk természetesen az abban az időben megszokott módon szárnyakra (Wing), hadtestekre (Corps), osztályokra (Division) és dandárokra (Brigade) oszlik, s minden egységnek saját parancsnoka van. A nagy térképen látható különböző méretű zászlók a különböző egységek parancsnokait jelentik. Ha valakinek parancsot akarunk adni, csak rá kell böknünk az egérrel, s egy kis ablakban máris megjelenik az egység neve, valamint a neki éppen kiadható parancsok listája. Seregünk irányításához a legegyszerűbb mód az, ha a parancsokat a megfelelő egységek vezetőinek adjuk ki, hiszen ekkor az alá tartozó összes katona végrehajtja azt (például a hadtesthez tartozó összes brigád). Emellett természetesen az egyes brigádoknak parancsnokuktól függetlenül is adhatunk újabb feladatot.

Ha nem a történelmi felállást választjuk, az ütközet megkezdése előtt megváltoztathatjuk katonáink felállását. Ehhez válasszuk ki a megfelelő egységet vagy parancsnokot, majd az ablakban a mozgatás módot. Végül a kereszttel jelöljük ki a katonák új helyét (az új hely csak a képen megjelenő fekete téglalapon belül lehet). Amennyiben az ablak rossz helyen van a képen, ezt a fejlécét megfogva tudjuk odébbtolni (mint a Windowsban). Ugyancsak itt állíthatjuk be, hogy katonáink merre nézzenek (irányát szintén a térképen jelölhetjük ki) és sorokban vagy oszlopokban várják-e az ellenséget. Ha mindezzel végeztünk, válasszuk a Deploy menü (bal felső sarok) Game Mode pontján, s máris kezdődhet a csata.

Seregünk háromféle katonából áll, s természetesen mindegyik más és más parancsokat tud végrehajtani. A gyalogságnál (Infantry) megváltoztathatjuk egy dandár formátumát (Column - oszlop: a menetelésben gyors haladást biztosít, Line - sor: támadásoknál kedvező, Mixed, Square - négyzet: a több irányból megtámadott csapat védekezési módja, Skirmish - csatározás). A Movement paranccsal változtathatjuk meg a csapat helyét (Assault - támadás, Hold - várakozás, Deploy - mozgás, Withdraw - visszavonulás). Mindegyik mozgásparancs kiadásakor a térképen ki kell jelölnünk a célt is. A gyalogos katonák leginkább épületek ostromára és elfoglalására (ez szintén a Deploy paranccsal történik), valamint a tüzérség megvédésére használhatók. Támadásnál csak másik gyalogság, az ellenséges parancsnokok vagy kevés lovas ellen érnek valamit, hiszen nagyon lassan mozognak.

A lovasok szinte ugyanazt tudják, mint a gyalogosok (csak kevesebb felállásuk létezik). Gyorsaságuk miatt főleg az ellenséges ágyúk lerombolására érdemes őket használni, közelharcban csak számbeli fölényben hatékonyak.

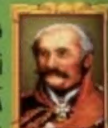
Végül a leghatásosabb fegyver a tüzérség. Itt szintén megtaláljuk a mozgatóparancsokat (Advance - előrehalad a kijelölt irányban, Halt - megáll, Backup - visszahúzódik), valamint az ágyú szét-, (Unlimber) és összeszerelését (Limber). Az ágyúval csak összeszerelt állapotban tudunk lőni, mozgatás közben azonban szerencsére nem kell evvel külön foglalkoznunk. Célozni a tűz (Target) parancs kiadása után tudunk. A cél csak egy bizonyos távolságon belül lehet és az ágyú és közte nem lehet sem épület sem bokrok vagy fák. Kellemetlen, hogy amikor egy előrehaladó ágyú megsemmisítette célját, folytatja útját előre (így gyorsan kikerül a gyalogság védelméből, s az ellenfél lovasai pillanatok alatt lekaszabolják). A tüzérséget célszerű az ellenség sorainak megtizedelésére, az ostromlott épületek legyengítésére felhasználni.

Amikor egy egységet parancsnokától függetlenül irányítunk, megszűnik a katonák és vezérük kapcsolata. Ezt a kapcsolatot a katonáknál és a kisebb parancsnokoknál a Rejoin Command, a vezérnél pedig a Reattach Unit paranccsal tudjuk visszaállítani. Ez hasznos lehet például akkor, amikor valamelyik dandárunk



a nagy veszteségek miatt fejvesztve menekül, hiszen csak így tudjuk őket visszahozni a csatába.

A csata állásának áttekintésében hasznos lehet a térkép nagyítása és kicsinyítése (Maps). Különösen érdekes a maximális nagyítás, ahol a katonák mozgását teljes részletességgel figyelhetjük. A másik érdekesség, hogy a csata közben folyamatosan nyomon követhetjük a két sereg állapotát (Database). Itt elolvashatjuk mindkét sereg összes fontos tisztjének életrajzát és az egyes dandárok állapotának fegyverzetének részletes leírását is.



A program lehetőségei, mint gondolom kiderült, eléggé hasonlítanak a stratégiai játékokban megszokottakhoz. A játék mégis kiemelkedik a többi közül szépségével egyszerű és logikus kezelésével és a sok hasznos információval, ami még történelem ismereteinket is bővíti. A megnyeréshez igazán jó tanácsokat nem tudok adni.



Alacsony szinten még egy két kalandozó ágyúval és lovassal is nagy sikereket és sima győzelmeket lehet elérni, nehezebb fokozatokban viszont már a csapatok összehangolt mozgatására a terep adottságainak kihasználására, a csatatér jó áttekintésére van szükség. Ehhez pedig már Napoleonhoz hasonló ötletek és trükkök szükségesek, s egy csatát sem lehet kétszer ugyanúgy lejátszani. De hát ettől válik egy játék igazán érdekessé és megunhatatlanná.

Temesvári Tibor

ÉRTÉKELŐ

grafika	88%
hang/zene	81%
kezelhetőség	82%
kihívás	65%

ÖSSZHATÁS 88%

TESZTELVE: PC 576

VERZIÓK: PC



TORNADO

Uraim! Következő gyakorlatukon összetett támadást fognak végrehajtani egy ellenséges repülőtér ellea. A támadást Echo és Foxtrott nyitja, ALARM rakétákkal kiiktatja az ellenség lokátorait, majd Alpha és Bravo, JP-233-as bombáikkal megrongálja a 36-os és 18-as felszállópályát. Charlie és Delta 1000 fontos GPB bombáikkal tesznek pontot látogatásuk végére. Felszállás 06:45-kor, a tervezett rep.idő 15 perc. A meteorológus szerint felhős, borult időre számíthatnak. Amennyiben kérdés nincs, -nincs!- kezdjék meg felkészülésüket!

<Commit> után már az elektronikus térkép előtt gubbasztok, tanulmányozom az égi koreográfiát. Csodálatos egy szerkezet, minden rajta van, amire csak egy Tornado pilótának szüksége lehet. A <Key> gombot megnyomva további vezérlőbillentyűk jelennek meg, melyekkel ki/be kapcsolhatom a domborzati jelzések (Contours), a folyók és tavak (Rivers/Lakes), az autóutak (Roads), vasútvonalak (Railways), és az "erővonalak" (Power Lines) pókhálóját, az építmények (Structures), repülőterek (Airfields), az ILS adókörzetének (ILS Coverage) szimbólumait, a betáplált repülési irányt (Current Flightplan), a többi gép megközelítési útvonalát (Other Flightplans), a kategória-, és elsőségi jeleket (Category/Priority Flag), a tankergép találkozási körzetét (CAP), a radar-gép járőrözési körzetét (AWACS Track), a szárazföldi csapatok elhelyezkedését (Ground Force Unit), a légvédelem elhelyezkedését (AA), és a lokátorok hatókörzetét (EWR Coverage).

A <Targets> gombot nyomva a különböző potenciális célpontok garmadáját jeleníthetném meg a térképen, de most erre nincs szükség, sőt az áttekinthetőség érdekébea amit csak lehet, inkább leszedek.

A <Point Data>-t választva a térképen mozgatott kereszt poziciójának megfelelő információk: ellenség/saját terület, objektum megaevezése, domborzat magassága, bombatölcsérek száma és a Supply %-os értéke látható.

A <Briefing>-re bökve ismét elolvashatom az eligazításon kapott instrukciókat.

A <Flightplan> billentyűt nyomva tárulkozik fel előttem az elelktronikus térkép talán legizgalmasabb funkciója. A Tornado fedélzeti elektronikája ugyanis olyan fejlett, hogy az itt megtervezett útvonalat mágnesszalagon rögzítve, és azt a feladat végrehajtására kijelölt repülőgép fedélzeti számítógépébe rakva, a fel- és leszállás kivételével képes akár "önállóan" is végigrepülni. A Flightplan ablak tetején található (Waypoint, Summary, Profile, Split) feliratokra bökve újabb ablakokat csalhatok elő, melyeket kedvemre tologathatok a képernyőn. A jobb alsósarokban található betűk (A-F)-re bökve választhatom ki, melyik (Alpha, Bravo, Charlie, Delta, Echo, Foxtrott) gépen indulok harcba. (Most az Alpha az enyém.)

A középen található (A-J) betűsor az egyes fordulópontok adataihoz enged hozzáférést. Nem érdemes bele babrálni, meglehetősen jók az útvonaltervek.

<Play-load>-ot választva tudnám a gépet átfegyverezni. Eddig szintén aem láttam szükségét a már felpakolt "csomagok" átalakításának, talán a minimumra méretezett üzemanyag-ellátmányon érdemes növelni valamelyest.

A <Met.Report>ból a látási viszonyakat, a szél irányát és sebességét, a felhőzet alját és tetejét olvashatom le.

A <Centre/Fit>-tel a célterület helyezetét állíthatom a térképlapon.

A <Tidy> letakarítja, a felhalmozott ablakoktól kissé áttekinthetetlenné vált képernyőt.

A <Take-off> a gépbe ültet.

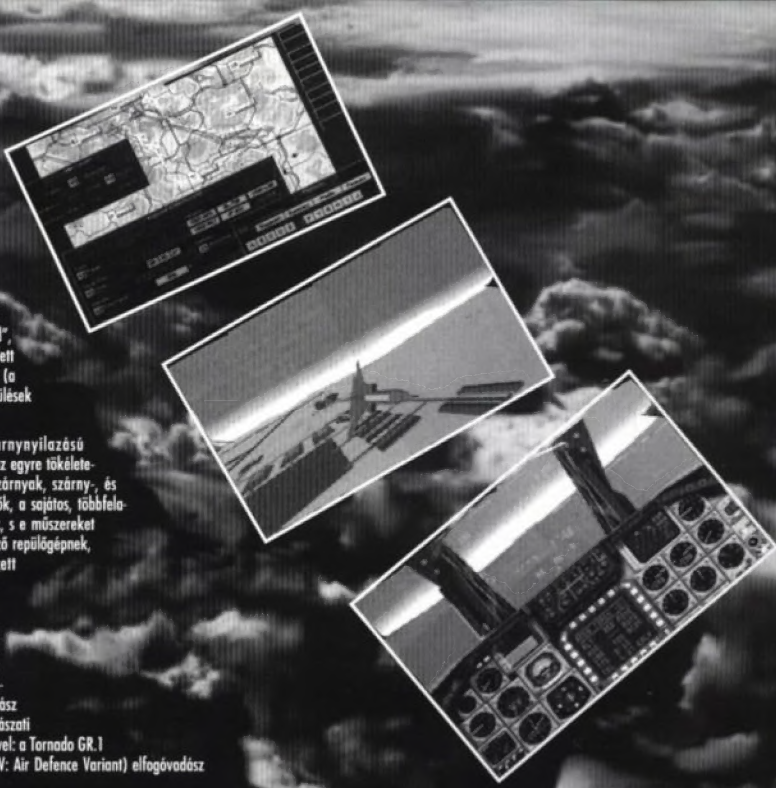
Gépem a kifutópálya végén áll, a hajtómű már 63%-os teljesítményen dorombol. A felszállási irány éppen Kelet felé néz, a HUD iránytűje 90 fokon. Van némi szembeszelem, a sebességmérő a 0, és 1-es érték közt vacilál. A kötelék gépei közben meglódultak, fáklyájuk alaposan magkavarja a levegőt, az előbbi 1-es érték már 3-ason. Nyomulok én is utánuk, gázkar <+> előre, kerékfék <B> ki, utánégető fokozat <+> a maximumon (a műszerfal jobb felső sarkában lévő két sárga lámpa világít, a hajtóművek teljesítményjelzőjétől jobbra elhelyezkedő műszer mutatója végkitérésben).

A HUD bal oldalán figyelem a sebességmérőt, 140 után húzni kezdem a botot. A HUD jobb oldalán, amikor a variocsík megindul felfelé, behúzom a futóművet <G>, majd rögtön utána a fék- és orrsegédszárnyakat <2XQ> (a műszerfal bal alsó sarkában látható "F" és "S" jelzésű pálcikák beállnak vízszintesbe). Újabb pillantás a sebességmérőre, már jóval 200 felett, a magasságom is 600 körül, az előttem repülő kötelék orral a mélybe bukik. Én is bekapcsolom a robotpilótát <F7> (zöld fény gyullad a műszerfal bal oldalán középen fent), gépem leejti orrát, majd stabilizálja magasságát 500-on.

A műszerfal középső, eddig térképet mutató displaye üzemmódot váltott, most a magasság "ALT" beállított értékét (500), a "HDG" fordulópontokra vezetés módját (AUTOmatikus), az "IAS" hajtóművezérlést (MANuális) mutatja. Hopp!, ez majdnem elmaradt: <F10> nyomása után (a sárga lámpa is világitani kezd az előbbi zöld mellett), az "IAS" is a fedélzeti komputer által vezérelt, leggazdaságosabb fordulaton ketyeg. "TTG" a következő fordulópont elérési idejét mutatja, 0-nál a gép bedönt, a következő waypoint felé fordul. A kabinból kinézve <Ins; Del> fák, hidak, városok, falvak húznak el alattam, kis hiján éppen megsturcolak egy nagyfeszültségű vezetéket. De vajon miért is száguldozom ilyen eszeveszett tempóban, ennyire alacsonyan? Ahogy mondani szokás, hosszú annak a története...

A 60-as évek végére nyilvánvalóvá vált, hogy a rádiólokátorok gyors fejlődése, - a korai előrejelzés tökéletesedése -, megfosztotta a leggyorsabban repülő gépet is a meglepetésszerű támadás eszközétől, elég időt hagyva az elleaintézkedések megtételére. Lépni, változtatni kellett tehát az addigi harcászati "szokásokon", sárkányszerkezet "divaton", rá kellett döbbenni, hogy az addigi sebességláz, torzszülött "rakétatest-aligszárny" (lásd: F-104) gépeit valami egészen másnak kell követnie, leváltania. Kézenfekvő megoldásnak kínálkozott a légvédelmi rendszerek lokátorainak kijátszására a tala-

jközeli, terepkövető repülés - hiszen a földfelszínen telepített felderítőradarok az alacsonyan közeledő légi célokat még napjainkban is nehezen észlelik -, ezzel szemben az alacsony magasságban történő repülés merőben új problémák elé állította a konstruktőröket. A talajközelben való manőverezés rendszerint kis, a levegőben maradáshoz szükséges minimálisnál alig nagyobb sebességet követel meg, mivel a hirtelen felbukkanó terepakadályokat csak így van idő elkerülni. A pilótákat rendkívüli módon igénybe veszi az állandó figyelmet követelő, veszélytelennek egyáltalán nem nevezhető "üzemmód", nemkívánatos kifáradásuk hatványozottan jelentkezik. Meg kellett tehát oldani a pilóta tehermentesítését, valamint a kis- és nagy (a katonai gépeknél erről nem lehetett lemondani) sebességű repülések közötti ellentmondásokat.



Ebben az időszakban jelennek meg a változtatható szárnynyilazású repülőgépek, válnak meghatározó paraméter javító tényezőkké az egyre tökéletesebb szárnymechanizáló szerkezetek, orrsegédszárnyak, fékszárnyak, szárny-, és törzsféklapok. A kabinban helyet kapnak a rádió-magasságmérők, a sajátos, többfeladatú fedélzeti rádiólokátorok, a harcászati navigációs rendszerek, s e műszereket figyelő-, és felügyelő fedélzeti számítógépek. A korszakra jellemző repülőgépnek, a korábban M.R.C.A.-nak (Multi Role Combat Aircraft) nevezett angol/német/olasz közös gyártású, több feladatú, változtatható szárnyállású vadászbombázónak fejlesztése 1969-ben kezdődött, P-01 jelű első prototipusa 1974 március végén készült el, sorozatgyártása 1979-ben indult. A tervezők olyan többcélú harci repülőgépet kívántak létrehozni, amely egyaránt alkalmas a szárazföldi csapatok harcának közvetlen támogatására, az ellenséges vadászbombázókkal való harcra, a légvédelem elfogóvadász szerepkörére, tengerfelszíni célpontok leküzdésére, továbbá harcászati felderítésre is. A felsorolt elvárásoknak két alaptípus kifejlesztésé-vel: a Tornado GR.1 (IDS: Inter Diction Strike) vadászbombázó, és a Tornado F.2 (ADV: Air Defence Variant) elfogóvadász változatokkal tettek eleget.



A Panavia Tornado közel sem olyan "favorizált" típus, mint egy-két tengerentúli társa, ezért kevésbé ismert, nagyon sok mindent lehetne róla mesélni, de -hogy a főszerkesztőt megkíméljem a rengeteg húzgálástól- most "csak" a szimulátor használatához fontos információkra szorítkozom, a repülőgép szokványtól eltérő különlegességeit ismertetem:

Az átlagosnál valamivel nagyobb vezérsíkok (is) a fordulóharcra és lassan repülő feladatokra való alkalmasság mutatói. A félszárnyakon hiányzik a csűrőkormány, annak szerepét a magassági kormányként is működő vízszintes vezérsík veszi át, ill. látja el. A 2 db Rolls-Royce kétáramú, utánégetős, gázturbinás sugárhajtómű sugárfordítós terelővel is el van látva, mely fékrendszer a kigurulást 365 méteren (!) megállítja. A hajtóműveknél a lehető leggazdaságosabb fogyasztás elérésére törekedtek, a hosszú hatótáv érdekében és az alacsony magasságban végzett repülés miatt. Nem volt cél a rekordsebesség elérése, mivel ezt a gépek egyébként sem tudnák kihasználni, de a legnagyobb sebessége így is 2,2 M. (A leszállósebesség 215 km/h.)

A legfontosabb fedélzeti műszerek között kell megemlíteni az orrkúp alatt található 2 db (!) rádiólokátort, melyek közül az egyik, egy több üzemmódú alacsony repülést vezérlő számítógép "szeme". Ez lehetővé teszi az igen alacsony, 50 m körüli magasságon végzett repülést 900 km/h sebességgel! További fontos műszerek a tehetetlenségi navigációs rendszer, a 64 KByte kapacitású számítógép, a rádiólokációs magasságmérő, a lézertávmérő, a TACAN navigációs és felismerő rendszer és a robotpilóta. A tehetetlenségi navigációs rendszer (együttműködve a dopplerlokátorral) eltérése az eredetileg kijelölt útiránytól 1 órás repülés után, mindössze 460 m. A terepkövető berendezés érzékenységére jellemző, hogy a berepülése során a hullámzó tenger felett ki kellett kapcsolni, mert a hullámok ívét követve "vészesen berázott".

A Tornado F.2-ből elsősorban a fedélzeti műszerkészlet, a fegyverzet és a hajtómű módosításával alakították ki a (programban is repülhető) F.3 változatot. Ebből a típusból a baloldali gépágyút kiépítették, de ellátták a szárny nyilazási szögét, valamint profilját automatikusan beállító berendezéssel (a programban nekünk kell állítani!). Megnövelték a központi számítógép memóriáját 128 KByte-ra. A gép alapfegyverzetévé vált a SkyFlash elnevezésű légiharc-rakéta. A négy darab aktív, "lődd ki, és felejtsd el" (fire and forget) 40 km-es közepes hatótávolságú rakéta, a 0.54 méterrel meghosszabbított törzs alján kiképzett mélyedésekbe vannak süllyesztve. Biztonságos indítósukról (akár háton helyzetből is!) egy speciális kivető-szerkezet gondoskodik. Még nem esett róla szó, pedig nagyon lényeges: a Tornado repülőgépek személyzete 2 fő. Nem ismeretlen megoldásként a szimulátor programok világában, a ránk zúduló tennivalók fergetegében felváltva, két munkahely között kapcsolgatva <Home; Pg Up> kell végeznünk tennivalóinkat. Folytassuk repülésünket a hátsó kabinban <Pg Up>, a navigátor és fegyverzetoperátor helyén.

Előttem jobbról és balról, két nagyméretű display található. A bal oldalin most a teljes útvonalterv látszik, A-waypointtól J-ig vonalakkal összekötve. A fényes kör gépem pillanatnyi helyzetét, a világító betű a kijelölt navigációs pontot mutatja. Átrepülés után a kijelölés automatikusan tovább lép, de ha szükséges (pl. a célra ismételten rá akarok repülni) manuálisan <N> is léptethetem. Erről a képernyőről még le tudom olvasni a kijelölt, ill. tényleges repülési irányt, az elérési időt és távolságot is. A két display négy-négy funkciója egymás között cserélhető. A jobb oldali most egy kamerán keresztül a gép előtti tájat mutatja, így a hátsó ülésből is biztosított a három irányú <jobbra-balra: Pg Dn-End> kilátás. Sajnos hátrafelé tekingetni csak némi csalafintaság árán, külső nézetből tudok. Üzemmódot váltani a < [;] > billentyűkkel lehet a "bomba célzó" ill. "lézeres célmegjelölő" <CTRL>, a "bázisreptér központú" navigációs térkép, vagy a "célközeli" térkép üzemmódok között. A középső képernyő ugyanaz, mint ami a pilóta előtt <első ülés: HOME> látható. Ez is dolgozhat <D-vel váltható> "célközeli" térképmódban, robotpilóta üzemmód kiíróban, ILS-ben, előre néző- (éjszaka: infra-) módban, <R-re> navigációs (terep figyelő) lokátorként, <Alt+R-re> pedig hagyományos légtérfigyelő lokátorként. A lokátor üzemmódokat a <Ctrl+R-rel> tudom kikapcsolni, ekkor a kisugárzásra figyelmeztető vörös lámpa is elalszik a műszerfalon.

Középen lent, a fegyverzetválasztó képernyője látható. A felső két (esetenként három) sor aktiválása az <ENTER> billentyűvel történik. <L>-lel az indítás módját, <K>-val, hogy melyik függesztmény induljon, tudom meghatározni. A gépágyú és az AIM9L az <Alt+ENTER>-re válik aktívvá. Váltani közöttük, kiválasztani, hogy melyikkel akarok tüzelni, a <;>-vel vagy a joystick (QS-123) hüvelykujjas tűzgombjával tudok. <Ctrl+Enter> deaktiválja az élesített fegyvereket. A TABLO-n különféle hibaforrások feliratozott lámpái világíthatnak. A pilótánál is villogó piros hibajelzést a hangjelzéssel együtt, a <*> billentyűvel törölhetem. A hiba természetesen ettől nem szűnik meg, ha még tudom, korrigálnom kell, amit elbaltáztam.



A műszerfal ismertetését most abba kell hagynom, mert elértem az "E" navigációs pontot, gépem az "X" célirányra fordult. <ENTER>-rel aktiválom a JP-233-as konténert. (A JP-233 két részből áll. A repülőgép aljára szerelt konténer első részében 30 db SG-357 betonromboló bomba van, melyek ejtőernyőn a beton fölé ereszkednek, belövik magukat és a felszín alatt robbanva végeznek pusztítást a kifutópályában. A konténerek hátsó részében 215 db HB akna található rendszertelen időzítéssel. Ez utóbbiak váratlanul, különböző időben felrobbanva akár napokig is akadályozhatják a pálya helyreállítását.)

<F1>-gyel külső nézetbe kapcsolok, és <Z ; X>-szel a gépet beforgatom úgy, hogy szemből lássam, mivel a bombák becsapódását majd látni szeretném. Most már ismét az első ülésen vagyok, készen az elektronika tévedésének esetleges korrigálására. Egy csilingelő hang - a radar besugárzásjelzőm - figyelmeztet: a légvédelem kereső lokátora "végignyalt", <E>-vel bekapcsolom a zavarókészülékem (műszerfalamon a radar piros lámpája mellett egy sárga is világítani kezd). A HUD alatt jobbra elhelyezkedő megjelenítőn figyelem milyen típusú lokátorral keresnek, indítanak-e rakétát. Ötféle radarjelet tud különválasztani ez a készülék, jelzi a besugárzás irányát, de nagyon nehezményezem, hogy a közeledő rakéta távolságát nem érzékelteti. A radarforrás tőlem jobbra, majd lassan mögém kerül. A zavarókészüléket kikapcsolom, <C>-vel chaffolok egyet, képzeletben látom bosszús arcukat az "összemaszatolt" radar-képernyő előtt... Szemből semmi radarjel, Echo és Foxtrott jól dolgoztak. Kb. 10 másodperc, és én is oldhatok.

Átúszok a vörös jelzőfények felett, a kifutópálya fölé, bejövetelem kifogástalan, akár le is szállhatnék, helyette <F1> és már kívülről nézem a szemetgyönyörködtetően sziporkázó bombaesőt. Gépem nem enged meg magának ilyen lazaságot, éles fordulóval balra kivág, emelt orral menekül/menekít a feltépett kifutópálya beton foszlányai elől.

A hazafelé vezető út eseménytelennek ígérkezik; nézzük, miről nem meséltem még? A HUD alatt balra a terepkövető lokátor zöldes indikátorernyője található. A folyamatos zöld vonal a földfelszínt, a baloldali "kis pecek" a repülőgépet jelképezi. Az automatika meghibásodásánál, kézivezérlésnél sem kell a biztonságot jelentő "mélységből" felemelkedni, a műszert figyelve biztonsággal manőverezhetünk a változó domborzat fölött. A program vadász változatából hiányzik ez a műszer, a helyén egy fegyverzet kijelző található. Ennél a bevetésnél nem volt rá szükség, de a szárnynyilazása a sebesség növekedésével a <W ; S> billentyűkkel állítható. Ha elmulasztanánk, a gép erőteljes rázkódása és egy mély dübögő hang biztosan eszünkbe juttatja. Az autopilot-ot kikapcsolni az <F6>-tal lehetséges. Az <Ins ; Del> a lábkormányok. A HUD-on csak a radarernyőn - egérrel - megjelölt légicél válik láthatóvá. Üzemanyaghiány, vagy "menekülő üzemmód" (Hi-hi-hi) esetén a külső függesztmény <Ctrl+J>-vel leoldható. Ismételt <Ctrl+J>-re a légiharcrakéták is leoldanak. <Ctrl+T>-re a középső monitor azonnal "célközeli" térképmódra vált. <O>-val a térkép középpontjából az aljára tolhatjuk repülőgépünk helyzetét, (bizonyos esetekben) ezzel növelve az észlelési időt. < <;> >-vel a térkép léptékét változtatjuk. < V >-vel a kilőtt rakéta, bomba, lövedék stb. nyomába eredhetünk. Rendkívül látványos, típusonként egyedi a fegyverek viselkedése, "lelkivilága". Az ALARM pl. vaktában kilőve repül, repül, majd függőlegesen felhúz. Amikor kifogy a szufla, ejtőernyőt nyit, ereszkedés közben keres magának egy célpontot, aztán elintézi.

Gépem közben utolsó fordulóját végzi, leszállóirányra áll. A középső képernyőn már az ILS sárga keresztjét figyelem. Sebességem a kiengedett féklapokkal (a szárnynyilazás és féklap jelző műszer bal alsósarkában a pálcika felfelé elmozdult) <BckSpc folya-matosan nyomva!> 230-as érték alá csökkentem, (ha a szárnyaim nyilazott helyzetben álltak volna, most teljesen kinyitnám <W>), kiengedem a fék-, és orrsegédszárnyat <A>, a bevezetés további részét a leszállító-automatikára bízom. A szaggatott hangjelzés, és egy sárga lámpa a futómű kiengedésére figyelmeztet. Nyomom a <G>-t, a mű-szerfal bal oldalán fent, három zöld pötty jelzi: "futók kint". A variocsík hosszából következtetve, a földetérés előtti másodpercekben a botba nagyon enyhén belehúzva csökkentem a süllyedési sebességet. A kerék nyikkanása után <BackSpace>-szel SUGÁRFORDÍTÓ be! (Bár tudtam, hogy a Tornadon van ilyen szerkezet, az első leszállási kísérleteimnél rendre túlszaladtam a kifutópályán. Egyszerűen megfeledkeztem a használatáról, mivel ez az első szimulátorprogram, amibe ennek a szerkezetnek működési mechanizmusát is beépítették!) A műszerfal bal felső sarkában két sárga lámpa jelzi vissza a működését. A más gépeknél beidegződött, "talajfogás után azonnali gázlevétel"-t most elfelejthetem, a nagyobb a gáz most jobb fékhatást jelent (de az utánégető használata TILOS)! A "sugárfékezés" közben nagyon figyelnem kell a sebesség értéket, mert ahogy csökken, 50-45 körüli határon MEG KELL SZÜNTETNI használatát, különben károsodnak, kigyulladnak a hajtóműveim. <B>-vel a kerékféket is bekapcsolom, majd a Backspace felengedése előtt már megkezdve, csökkentem a hajtómű teljesítményt egészen a minimumig. Még pár méter, és a gép megáll, leszálltam, a feladatot végrehajtottam.

Gyerekjáték volt, a repülés szokásos kockázatait leszámítva egy percig sem forgott veszélyben életem. Résztvettem egy gyakorló repülésen; egyetlen, gépemre leadott lövés nélkül. Nem felejthetem azonban, hogy az Öböl-Háborúban 7 Tornado harci bevetésen, 2 balesetben pusztult el. Aki a játék "éles" küldetéseit is kipróbálja, csodálkozni fog, hogy "csak" ennyi...

A program két év alatt készült el, mintegy féltucatnyi programozó áldásos mun-kájának köszönhetően. Három térség, egyenként tízezer négyzetmérfödnyi területére százötvenezer fát, nyolcezer épületet, kétezer járművet, nyolcvan falut, húsz várost, nyolc leszállópályát, vasútvonalakat, folyókat, tavakat, nagyfeszültségű veze-tékhálózatot komponáltak az Alkotók. (Mire ezt én mind összeszámoltam...)

ÉRTÉKELŐ

grafika	94%
hang/zene	90%
kezelhetőség	92%
kihívás	85%

ÖSSZHATÁS 95%

TESZTELVE: *PC*

VERZIÓK: *PC*

Széchenyi János

WORLDS OF LEGEND

Az öreg Amigásoknak alighanem ismerős a Legend, a Mindscape első és talán egyben legjobb kalandjátéka. A game a maga idejében hatalmas sikert aratott, úgyhogy nincs is semmi csodálkoznivaló azon, hogy a napokban megjelent a program folytatása, a Son Of The Empire. Annak idején a Legend-ben egy négytagú csapattal kellett Trazere földjét megtisztítanunk a Gonosz erőitől, s ezzel visszaállítani a békét. Azóta hőseink kissé megcsömörlöttek az állandó küzdelmektől és éppen egy elhagyatott kis faluban sziesztáztak, midőn kellemetlen híreket kaptak. A Gonosz erői ugyanis megint támadásba lendültek, s Trazere ismét végveszélybe került. A kis csapat tagjai ezúttal sem tétováztak sokáig, ki-ki megragadta a fegyverét és nekivágtak a Trazere felé vezető útnak, hogy egyszer és mindenkorra leszámoljanak a gonosz guardianokkal. S ezzel kezdetét vette a harc....

A CSAPAT

Csapatunk 4 tagból áll, 1-1 harcosból (berserker), bárdból (troubadour), orgyilkosból (assassin) és varázslóból (runemaster). A harcos remekül bánik a fegyverek-kel és mindenféle páncélt viselhet, valamint sok Hit Point-ja van. A harcos karakter minden csatában átmehet berzerkerbe, ilyenkor megállíthatatlan gyilkológéppé válik, aki véres tom-bolását csak akkor fejezi be, ha már minden ellenfelét péppé verte. A bárd harcban is megállja a helyét, csak nem használhatja a legerősebb fegyvereket és pácélokat, ezen felül pedig még jóval kevesebb HP-je van, mint a harcosnak, de különböző mágikus énekeivel nagy segítségére lehet a csapatnak. Az orgyilkas nyílt harcban nem szokott villogni, viszont ha hátba tud valakit támadni, a normális sebzés háromszorosát okozva megkéseli áldozatát. A hosszú és nehéz fegyvereket nem kedveli, akárcsak a fém páncélokat, kedvenc fegyvere a tőr. Az orgyilkosok különleges képes-sége, hogy ellenfelük számára láthatatlanná tudnak válni, így könnyedén mögéjük kerülhetnek. A varázsló a csapat leggyengébb és legsebezhetőbb tagja, meglehetősen idegenkedik a páncéloktól, fémfegyverektől, viszont a varázslatai alkalomadtán a legmélyebb trutyiból is kihúzhatják a partit.



KARAKTER-GENERÁLÁS

Ha már játszottunk a Legend-del, meglehetősen egyszerű a dolgunk. A címképernyőn nyomjuk meg az F1 billentyűt, majd az F4-gyel áthozhatjuk a régi karaktereinket a játékba. Amennyiben még nincs csapatunk, a Space-szel kreálhatunk egyet. A képernyő bal oldalán láthatjuk a karakter képét, jobboldalt pedig a tulajdonságait nézhetjük meg. - **Af** -támadóerő. - **Df** -ez mutatja, hogy a karakternek mekkora esélye van egy támadás kivédésére. - **Ac**-védettség, a többi tulajdonságtól eltérően ez annál jobb, minél kisebb. - **Str** -erő, befolyásolja a támadóerőt és a sebzést. - **Int** -intelligencia, minél magasabb, annál hatékonyabban tud az illető varázslatokat használni. - **Spd** -gyorsaság, minél magasabb, annál többször tud a karakter egy adott idő alatt támadni. - **Dex** -ügyesség, beleszámít az Af-be és a Df-be is. - **Con** -egészség, ettől függ, hogy a karakter mennyire ellenálló a varázslatokkal szemben és mennyi HP-je van. - **Lck** - szerencse, ha a karakter olyan találatot kapna, ami megölné, egy szerencsepont elvesztése árán elkerüli a csapást (magyarra fordítva a fickó csak akkor halhat meg kézitusában, ha már a szerencséje nullára redukálódott). Szerencsénket a templomokban tudjuk növelni némi készpénz fejében. -**Hits** -életerő, itt láthatjuk, hogy a karakter hány HP-t veszítve hal meg. A bal alsó sarokban lévő ikonokkal tudjuk a tulajdonságainkat módosítani. A Next characterrel tudunk a következő karakterre ugrani, a Rename ikonnal új nevet adhatunk az épp aktuális hősünknek, az OK-kal pedig befejezhetjük a karaktergenerálást.





A VÁROSOK

A városokban négyféle boltot találhatunk, nevezetesen patikát, vegyeskereskedést, kovácsot valamint templomot. A fővárosban, Imperiában ezen kívül még betérhetünk egy Aunt Sushiana nevű bölcshöz, aki különböző kellemetlen küldetésekkel bíz meg, valamint lovakat is vehetünk. A városokban a képernyő alján láthatjuk baloldalt a team jelenlegi vezetőjét, a nála lévő tárgyakat, jobboldalt pedig balról jobbra és fentről lefelé az alábbi ikonokat: 1. A csapat összvagyonát tudjuk a karakterek között egyenlően elosztani ezzel az ikonnal. 2. Infók a karakterről. Felül láthatjuk az illető tulajdonságait, a szintjét (Level), a lovát (Steed), a tapasztalati ponjait (Experience points) valamint a nála lévő pénzt (Gold). Alul a tárgylistán piros kontúr jelöli az épp használatban lévő tárgyainkat, zöld pedig a kiválasztott cuccot, amit a kard ikonnal tudunk használni, a kézzel pedig eldobhatunk. A lemez ikonnal léphetünk be az I/O menü-be, itt az F1-gyel tudunk egy játékállást betölteni, az F10-zel pedig egy Gamesave névre formázott üres lemezre menthetünk. Az X ikonnal léphetünk ki a menüből. 3. A csapat pénzének az összegyűjtése.

Patika (The apothecary)-itt vehetünk a varázslónak különböző varázslatkomponenseket. Az egyes városokban különböző dolgokat vehetünk, úgyhogy nem árt felírni, hogy hol mit tudunk beszerezni.

Vegyesbolt (The artificer)-a Buy items-szel vehetünk, a Sell items-szel pedig eladhatunk tárgyakat.

Kovács (The blacksmith)-akár az előbbi, csak itt fegyvereket és páncélokat vehetünk. Az árak városról-városra változnak, úgyhogy a nagyobb bevásárlások előtt nem árt jól szétnézni, ugyanis komoly pénzeket spórolhatunk meg, ha mindig a legolcsóbb helyen vásárlunk.

Templom (Holy temples)-a Resurrect ponttal egyik halott karakterünket támaszthatjuk fel, ha nálunk vannak a csontjai. Az Offer prayer-rel némi készpénzt áldozunk az isteneknek, akik szerencsés esetben ezt a karakter szerencséjének növelésével honorálják. A Buy healing potion opcióval gyógyító varázsitalt vehetünk, ezek kemény csatákban igen jól jönnek.

Aunt Sushiana -a Give shard-dal az Eternal Amulet részeit adhatjuk át a bölcsnek (az amulettnek 4 része van, ezek összegyűjtése az első feladatunk). A Rename opcióval átkeresztelhetjük az egyik karakterünket, a Re-clothe-tal pedig az illető ruhájának színét változtathatjuk meg. Lényeges még a Learn song opció is, ezzel bárdunk egy csinos summa fejében új dalokat tanulhat meg. Imperiában még két különleges opció is él: az egyikkel lovakat tudunk venni a (Buy steeds), a másikkal pedig beléphetünk a labirintusba, ahol a talizmán darabjai vannak elrejtve (Enter vaults).

THE MAD MONKS

Ez a meglehetősen különös társaság az északi hegyekbe vette be magát, szóval mindenki készüljön fel lelkileg a hosszú és veszélyes túrákra, amiket sajnos elég gyakran meg kell ejtenünk, mivel a Mad Monksokat kalandozásaink során sokszor fel kell majd keresnünk. Itt az alábbi menüpontok közül választhatunk:

Show items-tárgy azonosítása. Általában a labirintusokban talált tekercseket és italokat érdemes azonosítani. Buy runes-új runák megvétele. A runák a mágia alapvető tartozékai, s csak itt lehet őket megvenni. A dolog egyetlen szépséghibája, hogy egy-egy normális runáért elképesztő összegeket szoktak kérni, nem ritkaság a 2000-4000 arany körüli ár sem. Train level-szintlépés, ez csak akkor lehetséges, ha a karakter a szörnyek legyilkolászásával már elég tapasztalati pontot szedett össze. Természetesen a szintlépés se ingyenes, magasabb szinten már horribilis árat szoktak felszámí-

toni. Szintlépéskor növekszik a karakter néhány tulajdonsága, a HP-je, valamint a harcokban is jóval nagyobbakat fog sebezni.

Fighting the monks-szintlépéskor lehetőségünk van kihívni a Mad Monks-okat egy kis pofozkodásra. Ha nyerünk, ingyenesen ugrunk szintet, ezen kívül a lenyomott fickóknál sok pénzt és néhány értékes varázstárgyat találhatunk. Mindenesetre jól gondoljuk meg, hogy nekimegyünk-e a bandának, ugyanis nagyon kemény harcosok és varázslók vannak köztük, úgyhogy 4-5-ös szintű parti alatt ne nagyon pattogjunk.

A TÉRKÉP

A városok között egy szépen megrajzolt, 3D-s térképen közlekedhetünk. Az öt csillaggal díszített pajzs jelöli a csapatunkat, a többi a különböző ellenséges seregeket. A városokat jelképező torony tetején lengedező zászló jelzi, hogy éppen kinek a birtokában van. A cursort egy városra mozgatva nézhetjük meg annak nevét és azt, hogy mennyire erősen védett. A bal gombbal jelölhetjük ki, hogy hova akarunk menni. Útközben egy ellenséges sereggel összefutva választhatunk, hogy átadunk-e nekik egy engedélyt (Give pass) vagy pedig szó nélkül támadunk (Attack). Ha nincs nálunk a sereg színével megegyező engedély, mindenképpen harc lesz a dologból. Egy ellenséges sereg legyőzése már nagyon kemény dió, viszont a csata után komoly kincseket és egy engedélyt szedhetünk össze. Egy ellenséges városhoz érve 3 lehetőségünk van: 1. Egy engedély felhasználásával egyszerűen besétálunk (Give pass). Ez a legbiztosabb megoldás, de mivel meglehetősen nehéz új engedélyeket szerezni, nem célszerű túl gyakran használni. 2. Elvonulunk a város alól. 3. Megpróbáljuk megvesztegetni az őröket (Offer bribe). Nem egy rossz fogás, mivel pénzt még mindig egyszerűbb szerezni, mint engedélyt, viszont néha összeakadhatunk öntudatosabb őrökkel is, akik nem mennek bele a dologba.



A LABIRINTUSOK

A labirintusokban a Hero Quest-ből már ismerős 3D-s perspektívában bolyonghatunk. Csapatunkat a bal gombbal irányíthatjuk, a bal alsó sarokban láthatjuk karaktereink állapotát. A koponyarakás jelöli az életerőt, a koponyák színe pedig az illető megmaradt szerencsepontjait. Fehérnél több mint 5, zöldnél kevesebb mint 5, vörösnél pedig 0 szerencsepontja van a fickónak. Mindig a világosabb talapzaton álló karaktert irányítjuk. A bal felső sarokban lévő sárkány ikonnal az automapet kérhetjük le, a tarisznyával pedig a karakter információs kártyáját nézhetjük meg. A jobb felső sarokban lévő nyíl iránytű, a kakassal pedig a rizikós csatákból próbálhatunk meg elfutni. A jobb alsó sarokban látható kardokkal az éppen kiválasztott karakter köré gyűlnek a többiek, a másik három kockában azt láthatjuk, hogy a karakter mit tart a jobb, illetve bal kezében, valamint visel-e valamilyen varázstárgyat. A legalul látható igékhez azt hiszem nem szükségeltetik külön kommentár, kivéve a jobboldali ablakot. Itt tudja ugyanis minden karakter az osztályának különleges képességeit használni. Ha harcba keveredénk valahol, először clickeljünk az épp kiválasztott karakter fegyverére, majd a kard ikonnal vonjuk be a többieket is a harcba. Innentől kezdve már mennek a dolgok maguktól, legfeljebb ha már nagyon rosszul állunk, vonuljunk vissza.



A VARÁZSLATOK

Ahhoz, hogy egy varázslat sikeres legyen, három dolog kell: egy előre kézbevett keverőtál, a varázslathoz szükséges runák és varázskomponensek. A dungeonban a varázslót kiválasztva a keverőtáljára clickelve kérhetjük a varázslatmenüt. Itt alul láthatjuk a nálunk lévő komponenseket, a jobb felső sarokban pedig a runákat. A tekercs ikonnal lekérhetjük varázslataink listáját, itt egyszerre csak 10 varázslat lehet. A varázslat mellett láthatjuk, hogy hány van elkészítve belőle. A jobboldali felső ikonnal megnézhetjük, hogy milyen runák és komponensek kellenek az elkészítéséhez. A középső ikonnal készíthetünk a varázslatból egyet, az alsóval pedig törölhetjük a listáról. A szem ikonnal megnézhetjük, hogy a runáinkhoz milyen komponens tartozik. Jobboldalt a felső tállal keverhetjük össze a varázslatot, az alatta lévővel pedig kiöntjük a keveréket a földre. Ha ki akarunk keverni egy varázslatot, először tegyük be az első runához tartozó komponenst a tálba, majd magát a runát. Ezután a középen lévő képen megjelenik a runa, erre clickelve tudjuk összekeverni a runát a komponenssel. Ezt játsszuk el a varázslat minden összetevőjével, majd az így kapott gyanús kotyvalékot keverjük össze és vagy lesz belőle valami, vagy nem. Ezt a módszert főleg új varázslatok kikeverésére használjuk. Ha varázsolni szeretnénk, nyomjuk le az F10-et és a kikevert varázslatok listájáról válasszuk ki a kívántat.

ZÁRSZÓ

Mindent összevetve nem egy rossz játék a Son Of Empire. A grafika és a hang kellemesnek mondható, a kezelés egyszerű és még a legkezdőbb játékos is gyorsan szerez siker-élményeket. A labirintusokban az ellenfelek könnyen legyőzhetők, s habár később feltűnik néhány logikai feladvány is, azok nem igazán je-lentenek problémát. Annál inkább a varázslás! Szerintem ezt az egy dolgot a játékban rettenetesen túlbonyolították. Runák, komponensek, keverőtálak... Brr... Inkább hagyom a fenébe a varázslót és a harcos karaktereket fejlesztem, azokkal nem kell ennyit szórakozni. Na mindegy, még ennek ellenére is megérdemel egy négyes felét a játék. Annál többet viszont semmiképpen.

T.J.



ÉRTÉKELŐ

grafika	75%
hang/zene	70%
kezelhetőség	72%
kihívás	40%

ÖSSZHATÁS 69%

TESZTELVE: AMIGA
VERZIÓK: PC

Betrayal at Krondor

Ha valakinek megemlítem a [illegible] nevet, [illegible] biztosra mondhatom - egyből a [illegible] ugranak be. Aki szimulátorra [illegible] a dolgot, de még mindig nem [illegible] a tényeg[illegible]. Hogy mit keresgetnek ilyen messze, [illegible] a forró kását? Nos, a Dynamix legújabb RPG-jét, a Krondort, ami az eddigi szerepjátékok közül [illegible] emelkedik ki egyediségével. A grafika nagyrészét a repülőszimulátorokban használt vektoros megoldással készítették el, s ez meglehetősen eredeti megoldásnak számít (igaz az Eternam-ben már találkozhattunk hasonlóval, de az közel sem volt ennyire kidolgozott). A [illegible]hoz tartozik még az a tény, hogy a forgatókönyv megírásásra egy neves fantasy regényírót kértek fel, aki pályáját számítógépes játékok desingereként kezdte. Raymond E. Feist - mert áróla van szó - négy, egyenként 500 oldalas, nagy sikert aratott regényét használta alapul a sztori megírásához. Így teljes képet kaphatunk Midkemia fokosairól, városairól, falvairól.

A karakterek inventoryjának elérése, tulajdonságaik leolvasása egy egyszerű gombnyomással történik, a harcok sincsenek túlbonyolítva, minden funkciót pillanatok alatt elérhetünk. A programban 3 figurát irányítunk, két harcost és egy mágust. Kis csapatunkkal 9 küldetést kell végrehajtanunk, amelyek egyre nagyobbak, bonyolultabbak, nehezebbek lesznek. Egy-egy fejezet elején és végén hosszabb-rövidebb digitalizált részeket nézhetünk végig, s olvashatjuk el mi lesz a következő küldetésünk. Ha valakivel leállunk beszélni, vagy egyik emberünk kíván mondani valamit, akkor az illető digitalizált képét láthatjuk. A fotókat a digitalizáláshoz korhű ruhákba öltöztetett színészekről készítették, s helyenként digi beszédet is hallhatunk (persze nem túl sokat). A zene helyenként szuper, de sajnos sokszor hallani ugyanazt a témát, s ez enyhén egyhangú. A digi effektek a helyükön vannak, főképpen harc közben. A sztoriról nem lehet különösebben sokat mondani: a játék közben alakul ki.

Főmenü

Innen tudunk állást betölteni (Restore game), beállíthatjuk a lépéseink, forgásunk méretét, a felbontást, lekapcsolhatjuk a zenét, hangokat, stb. (Preferences). A Content-tel tartalomjegyzéket kérhetünk, s a 9 fejezetből lekérhetjük azoknak a rövid tartalmát, melyeket már teljesítettünk, illetve éppen teljesítünk. A Quit to Dos egyértelmű, s végezetül a Start new game-mel kezdhetünk új kalandot.

A kezelő ikonok

Mióta Midkemiaban kalandozunk a vektoros [illegible] a képernyő alján láthatjuk a három szereplő képét [illegible] ikont. Ha valami varázslat van érvényben (pl. [illegible] érzékelése), annak a kis ikonját a képernyő tetején láthatjuk. Emellett nem maradhat el természetesen az iránytű sem. Nézzük először a látképet: ha feltűnik előttünk valami, arra clickelve információt kaphatunk az illető tárgyról, élőlényről. Így tudunk beterni házakba, fogadókba, így próbálhatunk kinyitni ládákat, megszólítani embereket, megvizsgálni gödröket, odukat. A közlekedés a legegyszerűbben a kurzornyilakkal történhet. Következzenek az emberek ikonjai: ha bal gombbal rákattintunk az egyik arcra, megkapjuk az inventoryját. Az inventoryban a bal keretben vannak az állandó tárgyak, amit mindig visel az illető (páncél mindenkinél, a harcosoknál kard és íj, a varázslónál egy varázsbot). A jobb keretben láthatóak tárgyaink: a fegyverek, páncélok, ékkövek mellet feltüntetett százalék azok kopásának, rongálódásának fokát jelzi, a különféle lötytyök, varázscuccok, kaják, nyílvesszők melletti szám pedig azt, hogy hány töltet/adag van még az illető dologból. A tárgyakat cserélgetni a bal gomb nyomvatartásával tudjuk, használni pedig úgy, hogy dupla clickeléssel a bal gombbal rajtuk maradunk; a jobb gombbal egy kis infót kérhetünk róluk. A képernyő alsó részén most is látható az embereink képe (így tudunk tárgyakat cserélgetni egymás között), a pénzünk mennyisége és egy kulcscsomó. A kulcscsomóra kattintva megnézhetjük milyen kulcsaink vannak, de ha egy tárgyat el akarunk dobni (pontosabban letenni egy zsákban), akkor is ide kell vinni a tárgy ikonját. A inventoryból értelemszerűen az [illegible]

[illegible] Ha valamelyik arcra a [illegible] gombbal kattintunk, megkapjuk az [illegible] - egészség, Stamina - állóképesség, Speed - [illegible], Strenght - erő. Ezek a fő tulajdonságok, s [illegible] találhatók a különböző képességek. Ha a [illegible] melletti kis kék pöttyre kattintunk, az pirosra vált, s [illegible], hogy az illető fokozottan fog figyelni [illegible] a fejlesztésére, amit (amiket) kijelöltünk. Defense - mennyire képes magát védeni; Accy (Crossbow, Melee, Casting) - célzóképesség íjjal, fegyverrel, varázslattal; Assessment -helyzetfelismerés; Armorcraft - páncéljavítás; Weaponcraft - fegyverjavítás; Barding - gitározás; Haggling - alkudozás; Lockpick - lakatnyitás; Scouting - felderítés; Stealth - lopózás. Owyn-nél találunk még egy Spell ikont, amire ha rákattintunk, a különféle szférákból ismert varázslatainak a nevét tudhatjuk meg. Most pedig jöjjenek a kezelőikonok:

1. Ha a főúton tartózkodunk, akkor jelenik meg ez az ikon, s ha bekapcsoljuk, az előre-gomb nyomásával folyamatosan haladunk, mindig az úton, bármerre is kanyarodik. Evvel a módszerrel lehet gyorsan haladni.
2. Evvel

Rations (7)
4 gold 3 silver
Rations (14)
8 gold 7 silver
Days Rations
1 gold 2 silver
Quegian Brandy
6 gold 2 silver
Ale
1 gold 2 silver
Shop
133s 3r

varázsolhatunk. Varázslataink a legkülönfélébbek lehetnek: zárferdítés, világítás, ködvarázs, stb.

3. A tábortűz ikonnal tudunk lepihenni, ha nincs ellenség a közelben. Ebben az esetben a kis órán be kell állítani, hogy mennyit akarunk aludni, vagy aludhatunk gyógyulásig (Camp until healed). Vigyázzunk, legyen elég kajánk (Rations), mert ha nincs mit enni, gyorsan elkezd romlani az egészségi állapotunk.

4. A térképikonra kattintva a területet felülről láthatjuk, s néhány ikon itt megváltozik. A nagy térképre kattintva az egész Midkemia-ról láthatjuk a teljes képernyős térképet, ilyenkor nem közlekedhetünk, csak a városneveket olvashatjuk le. A két zoom ikon használata egyértelmű, s a Main ikonra kattintva térünk vissza a vektoros tájra.

5. A könyvjelzővel állást menthetünk Bookmark néven, gyorsan.

6. A Scroll-ra kattintva a főmenübe kerülünk, ahol most a Save game is szerepel, s kedvünkre mentegethetünk.

A harci ikonok

A harc nagyon kényelmes a Krondorban: a figurák egy 8x13-as "sakktáblán" mozognak, s háttérként az aktuális vektoros tájat teszik be. Ha kiválasztjuk kire támadunk, a bal gombbal szúrhatunk, s a jobbal üthetünk. Általában az ütés több HP-t vihet le, de kisebb az esélye, hogy találunk.

1. Itt a Spell ikon az első, ha Owyn kerül sorra a körben. Ilyenkor kiválaszthatjuk a szférát, amiből varázsolni kívánunk, majd a varázslatot, aminek a hatása pár szóban le van írva. Varázsolni a egészségünk és állóképességünk kárára tunk, úgyhogy ezeket mindig vegyük figyelembe. Sok spell ereje attól függ, hogy hány egészségpontot áldozunk fel rá, ezt mi állíthatjuk be.

1./b Amennyiben egy harcos következik, akkor egy nyíl jelenik meg itt, s rákattintva kiválaszthatjuk melyik nyílvesszőnkkel akarunk lőni, s már lőhetünk is.

2. A visszafelé mutató nyílra kattintva felhúzhatjuk a nyúlcipőt. (Bár azt mondják, hogy megfutamodni szégyen, de olykor felettébb hasznos.)

3. A pajzs ikonnal védekezhetünk.

4. A mérleg ikonnal mérlegelhetjük egyik ellenfelünk tulajdonságait.

5. A szívvel pihenhetünk egy kört.

6. A kard és bárd ikonokkal automata harcot kapcsolhatunk be.

Ha harc közben kattintunk az illető arcára, valamelyik nála lévő tárgyat használhatjuk.

Ez + Az, avagy amit jó ha tud egy kezdő

Néhány tulajdonságot mindenképpen jelöljünk ki a karaktereknek (de mindenkinek mást), hogy mindenki értsen egy vagy több dologhoz nagyon jól. A kis kalapáccsal a páncélunkat foltozgathatjuk, a köszörűkővel pedig a fegyvereket javíthatjuk. Ezek a tárgyak mindig legyenek velünk. Sok tárgynak nem derül ki az igazi hatása az infóból. Ha valami új löttyel találkozunk, próbáljuk ki a kardunkon, páncélunkon vagy magunkon. Vannak olyan szerek, amivel bekenve a kardot kétszeres erősségű ütéseket vihetünk be. Mindig legyen nálunk elég kaja, akár 20-25 adag is fejenként! Az egészséget maximálisan nem lehet evéssel és alvással feljavítani, ezért nem árt, ha van nálunk egy kis zöld üvegcsében gyógyital. Ha kisebb településre érkezünk, akkor annak a házai közt szintén vektorosan bolyonghatunk. Érdemes mindenhova benyitni, sokszor találhatunk pénzt, tárgyakat, vagy hasznos infókat hallhatunk. A kocsmákban érdemes beszélgetni is (nemcsak vedelni, mint a vá[illegible] természetesen itt hallható a [illegible] itt vehetünk kaját, vagy [illegible] nem ajánlom, mert sok[illegible]ek. Játszhatunk is, vagy [illegible] ha tetszett a zenénk, kapunk néhány aranyat, ha nem, kiragnak. A templomokba [illegible] beteg társainkat gyógyíttathatjuk meg jó magas árért, megáldhatjuk fegyvereinket, beszélegethetünk a pappal, illetve teleportálhatunk olyan templomba, ahol már voltunk (ez lényegesen meggyorsítja az utazást, persze sokba is kerül). Ha betérünk egy boltba, kedvünkre adhatunk-vehetünk. Bolt és bolt között egyébként iszonyú nagy különbségek lehetnek (főleg az árakban): ami egy déli boltban 100 arany, az egy északiban a tízszerese is lehet és fordítva. A boltok profilja is meglehetősen különböző, ezért ne csodálkozzunk, ha egy [illegible] nem akarják megvenni az [illegible], rossz üzletet csináltunk: [illegible] is fizetheti. Ha [illegible] térünk be, akkor azt egy képen láthatjuk, s a kurzort a különböző épületekre mozgatva térhetünk be ide-oda. A bolyongások során rengeteg ládát találhatunk, ami vagy egy találóskérdés megfejtésével nyílik, vagy lakat van rajta és azt kell kinyitni. Sok ládába robbanószer van elrejtve, ezért jó, ha megejtünk egy csapdaérzékelő varázst ládanyitás előtt. A ládákhoz hasonló kincsesbányák lehetnek még a földhalomok és a faodúk is. Egy-egy ilyen ládából nagyon meg lehet gazdagodni! Ha levertünk egy csapatot, feltétlenül kutassuk át a holttesteket, s amit lehet szedjünk össze, s adjuk el.

Egyszóval lesz mit felderíteni a Betrayal at Krondor-ban. A grafika nagy tetszik [illegible] hogy a gyors [illegible]ben [illegible] a legkisebb [illegible]bontásra, nagy lépésekre, fordulásokra. A program fokozatosan nehezül, az első két küldetésben csak el kell jutni egy bizonyos helyre, de a harmadikban már nyomoznunk kell, felgöngyölíteni az összekuszált szálat. Hát kérem...jó szórakozást!

K.G.







ÉRTÉKELŐ	
grafika	80%
hang/zene	85%
kezelhetőség	85%
kihívás	70%
ÖSSZHATÁS	84%

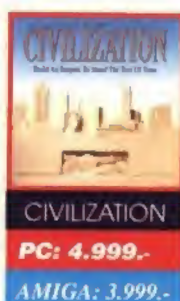
TESZTELVE: PC
VERZIÓK: PC






The Ancient Art of War in the Skies
ANCIENT ART
PC: 4.999.-
AMIGA: 3.999.-


ATAC
ATAC
PC: 4.999.-
AMIGA: —


CIVILIZATION
CIVILIZATION
PC: 4.999.-
AMIGA: 3.999.-


Darklands
DARKLANDS
PC: 4.999.-
AMIGA: —


DOG FIGHT
DOG FIGHT
PC: 4.999.-
AMIGA: —


FALCON
3.0
FALCON MISSION DISC
PC: 2.999.-
AMIGA: —


Flying Fortress
B 17 FLYING F.
PC: 4.999.-
AMIGA: 3.999.-


F-15
III
F-15 III
PC: 4.999.-
AMIGA: —

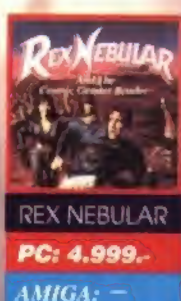

FALCON 3.0
FALCON 3.0
PC: 4.999.-
AMIGA: —


F-117A
STEALTH FIGHTER 2.0
F-117A
PC: 3.999.-
AMIGA: 3.999.-

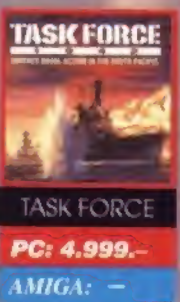

GUNSHIP 2000
GUNSHIP 2000 Mission Disc
PC: 2.999.-
AMIGA: —


GUNSHIP 2000
GUNSHIP 2000
PC: 4.999.-
AMIGA: 3.999.-


GOLF
GOLF
PC: 4.999.-
AMIGA: 3.999.-


Rex Nebular
REX NEBULAR
PC: 4.999.-
AMIGA: —


SILENT SERVICE II
SILENT SERVICE II
PC: 3.999.-
AMIGA: 3.999.-


TASK FORCE
TASK FORCE
PC: 4.999.-
AMIGA: —


FORCES
SPECIAL FORCES
PC: 4.999.-
AMIGA: 3.999.-


576 KByte
SHOP


GRAND PRIX
GRAND PRIX
PC: 4.999.-
AMIGA: 3.999.-


LEGACY
LEGACY
PC: 4.999.-
AMIGA: —

EXKLUZÍV

A nyolc oldallal bővült újságba ismét belefért egy kis "magyar és mindenféle újdonságok rovat", azaz az Exklúzív. Ebben a hónapban két hazai fejlesztésről számolok be, és mellette betekintést kaphattok még három, most készülő külföldi csodabogárról is. Azért csodabogár, mert mind a három C64-re készül, és erre a gépre manapság már "Dzsémi csodalámpásával" kell az anyagokat keresgélni.

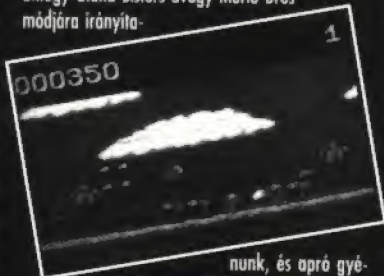
Vegyük elsőnek az egyik honi újdonságot, ami valószínűleg sokaknak megdobogtatja a szívét, ugyanis egy magyar nyelvű kalandjátékról van szó. A címe könnyen megjegyezhető, **A GONOSZ HERCEG**. Sajnos csak lapzárta után érkezett a demo róla (ennyire friss az anyag!), ezért képpel nem szolgálhatok, viszont egy kis kedvcsináló előtörténettel igen: Bangur városának leggazdagabb kereskedőkaravánjait rendszeresen kifosztja egy vérszomjas és pénzéhes rablóbanda, melynek vezére a rettegett Kusbar Herceg. Már sok szerencsevadász akadt, aki megpróbálta teljesíteni az ellene indított küldetést, de eddig egy sem tért vissza a megpróbáltatásokból. Most egyszerre három kalandor járul a kereskedők színe elé: egy dagadó izmú barbár, egy ifjú boszorka és egy fiatal mágus. Mondanom sem kell, hogy közülük választhatunk, hogy melyikőjükkel kívánunk kalandozni. A program a "forgatós könyvek" alapjaira épül, a felkínált lehetőségek közül kell választanunk, hogy hogyan tovább. Legfontosabb "fogyóeszközeink" az aranypénzek, a gyógyital, a fegyver és a páncél, amelyek pillanatnyi állapotáról gombnyomásra kaphatunk információt. Az életerő, a sebzettség, a támadás, a mágia pedig a létfentartás elemei, melyek szintén rohamosan változnak a harcok során. A program logikus gondolkodást igényel, hiszen a helyes útra vagy cselekedetre egy-egy elejtett megjegyzésből, félmondatból kell rájönnünk. A muzsika korhű (középkori hangulatot árasztó), a grafika kellemes, 25-30 helyszínnek lesz megrajzolt képe, a bejárható helységek száma pedig eléri a százat. A megjelenés Magyarországon előreláthatólag '94 elején várható, a tárgyalások a forgalmazásról még tartanak.

A Nagy Öregre készült újabb produkció híre Németországból röppent fel. **BRONDERBOUND** névre hallgat, és leginkább a Creatures hangulatát idézi. A programot egy Gotcha művésznevű úriember fémjelzi, aki mintha ismerős lenne nekem. Azt hiszem, hogy rá igazán illik a "rablóból lesz jó pandúr" mondás, mivel... De ez egy másik történet, inkább nézzük, mit is rejt a cím! Aki azt meri állítani, hogy C64-en már nem lehet újat alkotni, az nem



látta még ezt a játékot. Egy műtyűr (rózsaszínű!!!) elefántot kell irányítanunk az előre láthatólag 4-6 pályás game-ben, gyönyörűen megrajzolt hátterek mellett, baromi helyes ellenfelek kereszttüzében. Az ügyesség elengedhetetlen előfeltétele a szórakozásnak, mivel minden apró ugrásra vagy mozdulatra ügyelni kell, ha nem akarunk a bárányfelhőkről esetlenül a mélybe zuhanni, vagy nem szeretnénk megpörköltetni magunkat egy fújtató állatka lángcsóvájával. A képernyőn kábé 12 micsoda mozog, velük szemben mi egyedül vagyunk az őrült forgatagban. Sajnos a fényképezés kedvéért leállított képen ez éppen nem látható, de nekem elhihetitek. A megjelenés jövő év elejére várható, már csak az utolsó simításokat kell elvégezni a játékon, nameg egy vállalkozó kedvű kiadó céget kell bepalizni, aki mer még a C64-gyel üzletelni.

Folytassuk a sort egy villanásnyi hírrel: készül a nagysikerű **FRED'S BACK** második része! Ugye emlékeztek még: egy "csupafej" manuszt kell amúgy Giana Sisters avagy Mario Bros módjára irányíta-



nunk, és apró gyémántokat meg miegymást gyűjtögetnünk. A játék előre láthatólag minimum 30 pályás lesz, a grafika jelentős mértékben javult, az ellenfelek pedig sokkal agresszívebbek és fürgébbek, mint az első részben. Megjelenése még a karácsonyi bevásárlóőrület előtt várható.

A végére egy egész formásnak ígérkező Amiga anyagot hagytam. Tudom, hogy a logikai játékokkal Dunát lehetne rekeszteni, de ez egy kicsit más, mint a többi. Részlet a játékhoz mellékelt instrukciókból: "A **MOTLY** táblás logikai játék Amigára, melynek végcélja egy különböző színek és árnyalataik keveredéséből készült minta reprodukálása. (A név eredete: motley = színes, tarka-barka angolul.) A játék egy 6x10 mezőből álló táblán zajlik. Erre a táblára kell a játékosnak színes foltokból egy megadott mintát "kiraknia", megszabott idő alatt. A megvalósítandó minta kis méretben szintén látszik a képernyőn. Három alapszín létezik: piros, sárga és kék; emellett három foltméret. A színek intenzitása a folt középpontjában a legnagyobb, a szélső mezőkön három fokozatban halványul. (Mintha egy festekpaca került volna a vászonra.) Ha ugyanarra a pontra több azonos



színű folt kerül, az intenzitások összegződnek, pl. három nagyméretű piros folt azonos középponttal már olyan foltot eredményez, melynek a szélső pontjai is sötétpirosak. Azokon a pontokon, ahol különböző színű foltok (részben) átfedik egymást, keverékszínek jönnek létre. Ezek: lila (piros+kék), zöld (sárga+kék), narancs (piros+sárga), szürke (piros+kék+sárga). A játékos tehát a három+egy szín (piros, sárga, kék, "víz"), és a három méretlehetőség beállításával meghatároz egy foltot, amit kitesz valahova a táblára. A dolog addig folytatódik, amíg el nem készül a megadott minta, vagy le nem jár a megszabott idő. Az itt leírtak talán bonyolultnak tűnnek, a gyakorlatban azonban könnyen rá lehet érezni a színkeveredési és törlési szabályokra, gyorsan bele lehet lendülni a játékba. Ugyanakkor már 8-10 ügyesen elhelyezett folt felismerése és reprodukálása is alapos fejtörést okozhat a játékosnak." A program előre láthatólag nyugati piacokon fog vevőre találni, ha minden klappol. Mi mindent megteszünk érte.

Továbbra is várjuk játékkezdeményeiteket, amiket érdemesnek találtok arra, hogy a nagyközönségnek bemutassuk, avagy úgy érzitek, hogy az akár forgalmazásra is alkalmas.

REJTVÉNY





A Westwood Studios és a Virgin ismét megrázta magát és egy szuperprodukcióval jelent meg a színen. A Lands of Lore új távlatokat nyit meg a kalandjátékok fanatikusai előtt és igen magasra tette a lécet a játékkészítők elé is. Az újság hasábjain olvashattok is a játékról, és most itt a remek alkalom, hogy meg is nyerjétek az eredeti programot, díszcsomagolásban. Nem kell mást tennetek, mint a következő kérdésre válaszolnotok: soroljatok fel legalább 2 játékot, a Lands of Lore-on

Westwood
S T U D I O S

*kívül, amelyet a Westwood Studios a Virgin-nel karöltve adott ki. Nem túl nehéz, de mégsem egyszerű! Az Amiga és C64 tulajdonosok is pályázhatnak, ha nekik kedvez a szerencse, akkor a nyertes 576 KByte ajándékcsomagot kap. Válaszaitokat az újság címére várjuk (**1389 Budapest, Pf.: 132**), a borítékra írjátok rá:*

VIRGIN

Az 1993/7-8 szám rejtvényeinek eredményhirdetése:

A Blue Byte rejtvény kakukktojása az INVEST volt (a Starbyte "istállóból"), hiszen a többi programot mind a híres német szoftverház, a Blue Byte neve fémjelezte. (A Play Byte a Blue Byte leányvállalata, tehát az UGH sem lógott ki a sorból, ugyanúgy a TWIN WORLD sem, hiszen az UBI SOFT és Blue Byte co-oprodukcióban készült.) A 1-1 CD-t nyertek: ***Képes Anna***, Budapest - ***Goda Gábor***, Budapest - ***Vancsisin Mihály***, Nyíregyháza - ***Morvai Dóra***, Gyöngyös - ***Schneider Henrik***, Pécs. Nyereményeiteket postán kapjátok meg, gratulálunk! A Keresztrejtvény megoldása (a három játékcím és a közös vonás) pedig a következő volt: Project Firestart, Desert Strike, Syndicate, az összetartó kapocs pedig a programok forgalmazója, az Electronic Arts. A nyertes pedig ***Thier Ferenc***, Csolnokról. Az eredeti játékot postáztuk részére.

1	2	3	4	5	6		7	8		9	10	11	12	G
■	13					■	14		■	15				
16						17	■	18	19	■	20			
21		■	22				23			24		■	25	
26		27	■		■	28						29	■	
	■	30	31	■	32			■	33		■	34	35	
36	37			38				39	■	40	41			
42			■	43			■	44	45			■	46	
47			48	■	49		50	■	51			52		■
53				54		■		■	55					56
	■		■	57		■	58	59					■	
60	61		62	■	63	64			■	■	65		66	
67		■	68	69			■	70	71					
72		73			■	74	75	■		■	76			
E										I		■	77	

A múlt hónapi rejtvény sikerén felbuzdulva elhatároztuk, hogy ha minden kötél szakad, hónapról hónapra újabb feladványokat készítünk számotokra, amin értékes nyereményeket sorsolunk ki. Ehavi rejtvényünk megfejtése egy találó Murphy-törvény. A fődíj egy eredeti játékprogram, a nyertes géptípusának megfelelően. Kérjük, hogy a megfejtéseket az újság címére (1389 Budapest, Pf.: 132) küldjétek, a borítékon pedig tüntessétek fel géptípusotokat és feltétlenül írjátok rá:

"Keresztrejtvény".

Vízszintes

1. A beküldendő sor első része 13. Szülő teszi, visszafelé 14. Személyes névmás 15. Sertéshús 16.Közkedvelt űrbeli akciójáték 18. Szén-monoxid 20. Meggyilkolt olasz politikus 21. Keresztül 22. Játékprogram neve 25. Sába egynemű 26. -Ról párja 28. Ilyen törvény is van 30. Cica közepe 32. Idegen Anna 33. Fordított állóvíz 34. Adófajta 36. Híres szoftverház 40. A természet istene névelővel 42. KGI 43. Kibicli eleje 44. Benny ... - angol komikus 46. Tata része 47. Élelmiszereket vizsgáló intézet 49. A vers nélkülözhetetlen eleme 51. Vég nélküli ráadás 53. Kiélezett, feszült 55. Bánatát elmesélő 57. Látó egynemű 58. Japán harcos, visszafelé 60. Fukar 63. Nehézfém 65. BZTÁ 67. Numero rövidítve 68. Eset keverve 70. A "vadvizek" kedvelőinek készült híres stratégiai játék 72. Belga város 74. Nem igazi 76. CÜVO 77. Európai Közösség

Függőleges

2. Tehergépkocsi része 3. Epret vége 4. A sajtkészítés melléktermékevisszafelé / - ékezet / 5. Gyíkfajta 6. Nyír keverve 7. Minisztertanács 8. Szoftverház keverve 9. Pók kétharmada 10. Helyiség a házban 11. Luxemburgi és román gk-i jelzés 12. Fülek angolul 16. A beküldendő sor folytatása 17. Ninjás játék címe 19. Férfinév 23. Lóbbeli, visszafelé 24. Lövéssel leterítő 27. Árverésen résztvevő 29. NÁA 31. A króm vegyjele 32. Reggeli eledel névelővel 35. Küldönc 37. Meglogod 38. Arany franciául 39. Hélium vegyjele, visszafelé 41. Animációjáról híres akciójáték 45. IREG 48. Ifjúsági Magazin 50. Cipőgyár 52. Ruhára való kitűző 54. Az alumínium vegyjele 56. Időmérő szerkezetet javító emberek 59. Pumpa közepe 61. Kirepül egynemű 62. Végtelen Teréz 64. A gyökeréig hatol 66. Sivatagi állat 69. Robbanóanyag 71. Ibrahim eleje 73. Spanyol és vatikáni gk-i jelzés 75. Cigarettamárka.

(Dr. Agy)

APRÓHÍRDETÉSI SZELVÉNY

Kérjük, hogy szíveskedjenek a megjelenteni kívánt szöveget olvashatóan, nyomtatott nagybetűkkel a kijelölt helyre beírni úgy, hogy minden egyes rublikába csak 1 betű, írásjel, számjegy, vagy szóköz kerüljön. A kivágott hírdetési szelvényt az újság címére eljuttatni, az általunk ezután elküldött csekket postán befizetni szíveskedjenek. A megjelentetés előfeltétele, hogy a befizetés lapzárta előtt megtörténjen. A kiadó fenntartja a jogot a hírdetések megjelenésének visszautasítására és nem vállal felelősséget azok tartalmáért.

Hírdetési árak:

Magánszemélyek:	az első 5 sorig 240.- Ft + 25% ÁFA = 300.-Ft minden további sor 100.- + 25% ÁFA = 125.-Ft
Közületeknek:	az első 5 sorig 480.- Ft + 25% ÁFA = 600.-Ft minden további sor 200.- + 25% ÁFA = 250.-Ft

ROVAT: ❑ keres ❑ kínál ❑ csere

GÉPTIPUS: ❑ PC ❑ Egyéb ❑ C-64 ❑ AMIGA

EGYÉB KÍVÁNSÁG: ❑ vastag betűvel (+50%felár) ❑ inverz (+50%felár) ❑ keret (+50%felár)

Dátum:. . . . . Aláírás:. . . . .

Kedves Olvasóink, Előfizetőink!

1993 márciusában forradalmi változtatásokat hajtottunk végre az 576 KByte Magazin arculatán. Nemcsak a külalak, hanem a belső tartalom is jelentős átalakuláson ment keresztül, az újság színesebbé, testesebbé és sokrétűbbé vált. Tettük mindezt azért, hogy olvasóink továbbra is szívesen, sőt talán még az eddigieknél is szívesebben forgassák lapunkat, és mindenki megtalálja az ízlésének megfelelő írásokat és információkat. Szeptembertől 8 oldallal megemeljük az újság terjedelmét, így már 48 oldalasra duzzad a magazin. Ennek természetesen ára van, amit eddig megpróbáltunk NEM áthárítani olvasóinkra és magunkra vállaltuk az átállás költségeit. Sajnos számításainkat keresztül húzta az új áfa-törvény, a kultúrális termékekre kiszabott adó és a szerkesztési költségek megnövekedése.

Tovább nem lehetett halasztani a kellemetlen bejelentést: sajnos 30,- Ft-tal kénytelenek vagyunk az újság árát 1993 szeptemberétől megemelni, amely így 168,- Ft-ba kerül majd. Ez érinti az előfizetőket is, ezért kérjük őket, hogy a kipostázott utalványon a már befizetett összeg és az új előfizetési díj különbözetét befizetni szíveskedjenek. Hogy az ürömben legyen valami öröm is, ismét szuper akciót hirdetünk az újságra előfizetők részére, melynek részleteit minden számban megtalálhatják.

SZUPER AKCIÓ

ISMÉT SZUPER AKCIÓ!

Ha december 15-ig legalább fél évre előfizetsz az újságra, és szerencséd van, a karácsonyi sorsoláson 30.000,- Ft-os vásárlási utalványt nyerhetsz, melyet a budapesti vagy a győri 576 KByte Shopban válthatsz be. A sorsoláson törzselőfizetőink is részt vesznek.

Nem fogy el az orrod előtt az újság, ha előfizetsz!

MEGRENDELŐ

ELŐFIZETÉS = BIZTONSÁG!

* Előfizetési díj: negyedévre: 500.- Ft ❑
félévre: 950.- Ft ❑
egy évre: 1.900.- Ft ❑

Megrendelem az 576 KByte című lapot ...... példányban
Megrendelő neve: ....
Címe: ....
Irányítószám: ....
Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

* Érvényes: 1993 szeptember 1-től

Kérjük, hogy a megrendelőlapot borítékban az alábbi címre feladni szíveskedjetek:

576 KByte
COMGAME GMK
1389 Budapest
Postafiók: 132

C64 MAGNÓSOK FIGYELEM!

A LEGÚJABB KAZETTÁS PROGRAMOK MEGRENDELHETŐK A PROSZOLG-TÓL

ALIEN STORM	CATALYPSE	ENFORCER	IRONMAN OFFROAD RACER	NAVY SEALS	RICK DANGEROUS II	STEG THE SLUG	TRANSWORLD
ALIEN WORLD	CHAMBERS OF SHAOLIN	ELVIRA ARCADE	JONNY QUEST	NEURONICS	ROAD RUNNER '91	STONE AGE	TURBO CHARGE
AMAZING SPIDERMAN	CHAMP. EUROPE FOOTBALL	EXILE	JUDGE DREDD	NEVERENDING STORY II	ROBOCOD - JAMES POND II.	STORMLORD 2	TURBO TORTOISE
ATOMIC ROBOKID	CHASE H. Q. II	EXTREME	KATAKIS	NIGHTBREED	ROBOCOP	STRATEGO	TURRICAN
BACK TO FUTURE II	CHIP'S CHALLANGE	FIGHTER BOMBER	LAST BATTLE	NIGHT SHIFT	ROBOCOP 2	STRIDER 2	TURRICAN II
BACK TO FUTURE III	CHUCK ROCK	FINAL BLOW	LAST NINJA II	NINJA RABBIT	ROBOCOP 3	SU SWEET	VENDETTA
BADLANDS	CISCO HEAT	FINAL FIGHT	LAST NINJA III	NINJA RABBIT 2	ROBOZONE	SUMMER CAMP	VOLFIELD
BARBARIAN 2	CLICK CLAK	FIRST SAMURAI	LOCOMOTION	NINJA SPIRIT	RODLANDS	SUPER SPACE INVADERS	WACKY RACES
BASKET PLAYOFF	COOL CROCK TWINS	GEM'X	LOGO	NOBBY THE AARDVARK	ROLLING RONNY	SUPREMACY	WINGS OF FURY
BATMAN MOVIE	COOL WORLD	GHOST BUSTERS II	LOTUS ESPRIT	OPERATION THUNDERBOLT	RUBICON	SWIV	WINTER CAMP
BATTLE COMMAND	COVERGIRL STRIP POKER	GOLDEN AXE	LUPO ALBERTO	OUTRUN EUROPA	SHADOW DANCER	SYSIPHUS II	WINTER SUPER SPORTS '92
BETRAYAL	CRACK DOWN	GREMLINS 2	MANCHESTER U. EUROPE	OVER THE NET	SHADOW OF THE BEAST	TEENAGE TURTLES II	WRATH OF THE DEMON
BEVERLY HILLS COP	CREATURES	GREYSTORM	MECHANICUS	P. P. HAMMER	SHUFFLE	TERMINATOR II	WRESTLE MANIA
BIG GAME FISHING	CREATURES II	GULDKORN EXPRESS	MERCS	PITFIGHTER	SKULL AND CROSSBONES	THE ADAMS FAMILY	
BLACK HORNET	CROWN	HAMMERFIST	MIAMI CHASE	PLOTTING	SLEEPWALKER	THE BLUES BROTHERS	
BLUE ANGELS	DARKMAN	HOOK	MIDNIGHT RESISTANCE	POPEYE 3	SMASH T.V.	THE JETSONS	
BOBO	DAYS OF THUNDER	HUDSON HAWK	MONTY PYTHON'S F. C.	POTSWORTH	SPACE CRUSADE	THE SECOND WORLD	
BOD SQUAD	DICK TRACY	I PLAY 3D TENNIS	MOONFALL	PREDATOR II	SPACEGUN	THE SIMPSONS	
BONANZA BROS	DIE HARD 2	IMPOSSAMOLE	MOONWALKER	PUZZNIC	SPEEDBALL 2	TIME MACHINE	
BUDOKAN	DOUBLE DRAGON 3	INDIANA JONES III	MYTH	R-TYPE	SPIKE THE VIKING	TOKI	
BUFFALO BILL'S RODEO	DYLAN DOG	INDIANA JONES IV	N. A. R. C.	RAINBOW ISLANDS	SPY WHO LOVED ME	TOP CAT	
CABAL	DYNASTY WARS	INDY HEAT	NARCO POLICE	RBI BASEBALL II	ST. DRAGON	TOTAL RECALL	

Minden játék utánvéttel, továbbá választott Egy program ára 200,- Ft, amely magában foglalja a kazetta árát is! Minden játék külön kazettán található! Szállítás utánvéttel a megrendeléstől számított egy héten belül történik, a postaköltség a megrendelőt terheli! Várjuk megrendeléseiteket a következő címre: PROSZOLG 1399 Bp., Pf. 636

K A Z E T T Á T

PROSZOLG

PC-re, AMIGA-ra és C64-re a legújabb és legjobb programokat megrendelheted a PROSZOLG-tól. Ha bélyeggel ellátott válaszborítékot küldesz, listát küldünk! Kérjük pontosan tüntesd fel géped típusát és a hozzá tartozó perifériáidat!

Az előfizetők a lappal együtt minden hónapban megkapják a legújabb programok listáját.

A SZUPER AKCIÓ nyertesei a következők: A 386 AT-t **Káposztás Péter**, szigetszentmiklósi olvasónk nyerte. A eredeti gyári programokat **Sebes László** (Budapest), **Kopka Viktor** (Eger), **Katona János** (Zsámbék), **Békési Barnabás** (Pásztó), **Szabó István** (Budapest) olvasóink nyerték. 10-10 mágneslemezt nyert: **Herpai Péter** (Balatonfüred), **Kovács Zoltán** (Sárkeresztúr), **Horváth Márk** (Nagykanizsa), **Kiss Ferenc** (Kiszombor), **Szebethy Márk** (Győr), **Balogh László** (Budapest), **Kormos Balázs** (Debrecen), **Schneider Gusztáv** (Sopron), **Veres Péter** (Karcag), **Bernula László** (Monor). 1-1 darab 576 KByte pólót nyert: **Fehér Tamás** (Szentendre), **Szabados Anikó** (Jászkisér), **Pekár Zoltán** (Nagyszénás), **Ludmann Lóránt** (Pécs), **Nagy Zsolt** (Kemenesmagasi), **Szecsődi Benedek** (Pécs), **Homoki Péter** (Kaposvár), **Szonda Gergely** (Budapest), **Kis Ottó** (Nemesbük), **Balázs Krisztián** (Bicske). *A nyerteseknek gratulálunk, nyereményeiket postán küldjük el. A fényeremény átvételéről a nyertest külön értesítettük.*

APRÓ

AMIGA CSERE

• A500 programcsere, kb 130 db. Cím: Tóth János, 6800 Hódmezővásárhely, Radnay Gy. utca 20.

AMIGA KERES

• Amiga 500-ast veszek, bővítővel + TV-modulátorral. Mátray József, 7624 Pécs, Veres Péter út 14. fszt. 2.

• Amiga 500 V1.3, 1MB bővítő, TV-modulátor, 1 joy, 1 db egérrel és 1 db egérpaddal eladó 35.000,- Ft-ért. Gergely Gábor, 1155 Budapest, Rákos út 98.

AMIGA KÍNÁL

• Eladó garanciális Amiga 500III (1 MB RAM). Ha kell, adok hozzá TV-modulátort, lemezeket, csúcs játékokkal, szakirodalmat. Új Naris-mouse csak nálam 2000,- Ft. Weigert József, 5500 Gyomaendrőd, Bajcsi Zs. u. 78/A

• Eladó Amiga 500 plus, 2 db joystickkal, TV-modulátorral, lemeztartóval, 100 lemeznyi programmal, 50 e. Ft-ért. Cím: Malovecz Istvánné (prim), 7657 Tolmács, Tolmácsi út 52. (06/27-317-884)

• Eladó Amiga 3.5-es külső floppy drive. Irányár 6000,- Ft. Cím: Várudi Péter, 7629 Pécs, Madas J. u. 9. Tel: 06/60-361-784 (minden nap 10-21-ig)

• Amiga 500 (1.3) 1MB + 40 MB winchester, minden beépítve AT baby házba 200 W-os táppal + 1084 S monitor + 100 db lemez + újságok, 90.000,- Ft. Selyem Attila, 8693 Lengyeltóti, Fenyvési út 51, Tel: 85/330-423.

• Amigához külső drive eladó. Érdeklődni este 17 órától a 2510-173-as telefonon.

• Eladó Amiga 500 összes tartozékkal vagy külön-külön. Ugyanitt 37 cm-es színes TV és 4 fejes AKAI video tartozékkal. Cím: Levorincsik, 1043 Budapest, Bocskai u. 21.

• Amiga 500 Plus kitűnő állapotban + 3.5-ös külső drive + 0.5 MB-os órás kapcsolós bővítő akár külön is eladó! Boji János, 5630 Békés, Kispince u. 33.

• Amiga 500 V1.3, 512 KByte, Action Replay MK3, 50 db lemez, modulátor. Irányár 37000 Ft. Tel: 86/343-302, Schwarz Márk, Balatonfüred, Tamási Á. u. 7., 8230.

• Roctec 3.5 inches lemezegység eladó Amigához. Ár: 6000 Ft. Tel: 140-6566. Lénárd Barnabás.

• Eladó Amiga 500 + TV modulátor + külső drive + 20 lemez + 2 lemeztartó + 2 joystick + Amiga könyv. Esetleg külön is. Tel: 186-7964.

C-64 CSERE

• C-128/64 gépre programok cseréje lemezen és kazettán. 12.000 programból lehet választani. Cím: Járóka László, 1576 Bp., Pf.102.

C64 KERES

• Szerkesztőségünk keres megvételre jó állapotban lévő 1541/I drive-okat és Amiga Action Replay III kártyát. Levélcím: 1389 Budapest, Pf: 132. Telefon: 11-26-415.

C64 KÍNÁL

• Sürgősen eladó C64/II + magnó + floppy + 40 lemez + kazetták + lemeztartó + joystick + sok-sok játék. Ára: 21 ezer Ft. Cím: Szolnok, Karczag László út 7, V/44. 17-19 óráig.

• 576-ban megjelent és egyéb C64-es PRG-k eladása lemezen, kazettán. Lemezes PRG-k kazettás változatai. Programok rendkívül olcsón. Deutsch Szabolcs, Zalakaros, 8749, Fő u. 19. Tel:93/340-481.

• Eladó C64+ + 1541-es floppy + magnó + 50 db lemez + 12 db kazetta, vagy elcserélem Amiga szettre értékegyeztetéssel. Érdeklődni: tel:2-761-671, Dornyi.

• Eladó egy kitűnő állapotú C64-es set. C64+1541II floppy+printer+2db joystick+cartridge. Bónusz:1000 db játék + szakirodalom. Budapestren. Telefon:135-20-39.

• Sürgősen eladó: C64 számítógép + floppy + 50 lemez + 2 db mikrokapcsolós joystick. Ára: 17.000 Ft. Cím: Tornai Dávid, Budapest, XI, Kondorosi út 52. Tel: 1812-249.

• C64-re eladó 1 db Action Replay MK7-es cartridge magyar leírással 2900 Ft-ért. Cím: Molnár Gábor, 7140 Bátaszék, Parkállány 6.

• Magnós másolómodul 530 Ft-ért megrendelhető. Válaszborítékért részletes ismertető. Ugyanitt programcsere. Tóth Attila, 8300 Tapolca, Egry u. 66.

• C-64+1541-II floppy+Seikosa SP 180 VC nyomtató+120 lemez + doboz + 2 joystick + magnó + 5 kazetta + cartridge + könyvek. Irányár: 50000 Ft. Kiskunfélegyháza, Alsófa u. 63., Terjéni

• C64 magnósok! Ezúton értesítem megrendelőimet, hogy az augusztus 5-i sorsolás 2 nyertese: Kovács Roland, Szentendre és Joncsek Brigitta, Marcali. Nyári plepetésem: m'inden megrendelőm bonus kazettákat kaptak! NONAME Louis from Pápa.

• Commodore 1802 színes monitor 18.000 Ft, 1541 II meghajtó 10.000 Ft, C64-es kazetták 250 Ft/db. Szakkönyvek. Utánvéttel is! Gazda Zoltán, 7400 Kaposvár, Kinizsi u. 27.

• C64-es programok eladása lemezen és kazettán. Bélyeges válaszborítékért lista. Bővebben levélben. Cím: Nyírczák Árpád, 4440 Tiszavasvári, Krúdy Gy. út 7.

• Eladó: C64/II + floppy 1541/II + 60 db lemez + joystick + cartridge + szakirodalom. Ár: 15.000 Ft. Cím: Heckl Tamás, Balatonszárszó, Fő u. 13. Tel: 06/34-362-929.

• Sega Master System-hez programok eladók! After Burner, Choplifter, Chase HQ, Super Monaco GP. 2500,- Ft/db. Cím: Zsoldos Pál, 8000 Székesfehérvár, Kállai ltp. 12. 4/30.

• C64 magnósok! Olcsó és vadonatúj játékprogramok, drágaédrényes egyvégcsomagok csak nálam! Megrendelőim között november 5-én kisorsolok 2 személyt, akik 2-2 egyvégcsomagot nyernek! Horváth Lajos alias NONAME Louis, 8500 Pápa, Vajda Péter ltp. 45. III/10. Tel: 89/324-239.

• GameBoy játékok 2-3000 Ft-ig + nagyító, ugyanitt Commodore 64 + 1541 II floppy + magnó + joystick + játékok 22.000,- Ft-ért eladók. Nagy Roland, 1158 Budapest, Geislerota u. 22.

• Sürgősen eladó Commodore 64 + magnó + 2 db joystick + 10 db kazetta/játék és felhasználói programok/. Cím: Korsza Tamás, 3573 Sajópetri, Kossuth út 28.

• 576-ban megjelent, egyéb C64-es prgk eladása lemezen, kazettán. Lemezes prgk kazettás változatai. Olcsó árak!!! Adathordozót tudok biztosítani. Deutsch Szabolcs, 8749 Zalakaros, Fő u. 19.

• C-64 + 1541 floppy + 200 lemez prg + magnó + 140 kazetta prg + joystick + Hitachi TV monitor + könyvek. Ár: 29.900 Ft. Cím: Molnár Gábor, 4251 Hajdúsámson, Sámsonkert 14.

EGYÉB

• Megunted? Cseréld el! Konzolkártya csere club alakult. GBoy, SEGA, NES, SNES. Ugyanitt programhegyek C64-re, kazettára! Válaszborítékban tájékoztatót és listát küldök. Szűcs Sándor, 6440 Jánoshalma, Pf.18.

• Konzolkártya csere klub alakult! NES, SNES, GAME BOY, SEGA MD és GG. Ugyanitt programhegyek C64-re kazettára és lemezre. Válaszborítékban tájékoztatót és listát küldök! SZŰCS SÁNDOR, 6440 JÁNOSHALMA, Pf:18.

PC CSERE

• SVGA-s prg-csere. Pld: Day of the Tentacle, Freddy Pharkas, Ishar II, Lost in Time, Peppers Adventure, The Legacy. Nagy László, 5600 Békéscsaba, Munkácsy u. 11.

• Programcsere PC-n. Válaszborítékért listát küldök! Kövés János, Soltvadkert, 6230, Zalka utca 22.

PC KERES

• Keresem a Fighter Command című programot. Fodor László, telefon 1338-875., 1087 Budapest, Nap utca 35.

PC KÍNÁL

• Programkészítést vállalok PC-re. Válaszboríték és 3.5-ös lemez esetén referenciaprogramot küldök. Érd.: Turcsányi Tamás, 3014 Hort, Bajcsi u. 33.

• Szöveg-, táblázatszerkesztés, mindez sok betűtípussal. Érdeklődni lehet a 202-0262 telefonon (üzenetrögzítő/fax).

• ATFAX 9600 BP1 belső fax kártya PC-AT gépekhez + szoftver + angol leírás eladó 14.000 Ft-ért. Tel: 153-9756 Kovács Gábor.

hóKUSz

CRYSTAL KINGDOM DIZZY (C64)

Azoknak akik elakadtak, íme néhány cartridge poke:
POKE 39127,173 - Örök próbálkozás.
POKE 39169,173 - Örök élet.

DIZZY'S EXCELLENT ADVENTURES (C64)

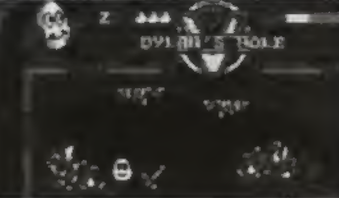
Még mindig Dizzy, s még néhány cartridge poke:

KWIK SNAX

POKE 37621,173 - Örök élet.
POKE 13874,173 - Fegyverek.

SPELLBOUND DIZZY

POKE 8388,173 - Örök élet.



DIZZY DOWN THE RAPIDS

POKE 46956,173 - Végtelen idő.

DIZZY PRINCE OF THE YOLKFOLK

POKE 9339,173 - Örök élet.
POKE 12123,173 - Örök energia.

SUMMER CAMP (C64)

Ha örök életet akarunk, próbálkozzunk a high score táblázatnál a "CALAMITY" szó beírásával.

COOL CROC TWINS (C64)

A későbbi szintek pályakódjai:
TRIAX, DREAM, MUNGO, JANKO, HENRI, DOORS, FLOYD, HUMAN, HINEY, MAGIC, GIRLS.

Ha pedig egy Action Replay is kéznél van, örök élettel is kísérletezhetünk: POKE 7140,181

CJ IN THE USA (C64)

Az örök CJ-hez üssük be a címképernyőn: "IVE GOT A LOVELY BUNCH OF COCONUTS". (A keret ekkor szint vált.)

HUDSON HAWK (C64)



A címképernyőn, mielőtt még átváltana a hi-score táblázatra, mozdítsuk a joystickot FEL, LE, BALRA, JOBBRA, majd JOBBRA, BALRA, LE, FEL. A képernyő ekkor villan egyet, mutatva, hogy aktivizáltuk az örök életet.

FULL CONTACT (Amiga)

A Team 17 (pontosabban akkor még csak Team 7) első játéka volt ez a bunyós anyag. Nos, itt van hozzá egy hasznos cheat: miután one player üzemmódban elindítottuk a játékot, gépeljük be: "QAZWXEDCRFVTGBYHNUJMIKOL", s ellenfelünk nyomban erőtlenül rogyik össze.

RODLAND (Amiga)

Állítsuk meg a játékot pause-zal, majd nyomjuk le a Help-et ötször. Miután továbbengedjük a játékot, örök életünk lesz, a Space-szel pedig pályát léptethetünk.

TERMINATOR 2 (Amiga)

Igen könnyen legyőzhetjük a T-1000 -est, ha megállítjuk a játékot, majd egymás után lenyomjuk az összes Funkció billentyűt. Ténykedésünk hatására Esc-pel a pályát ugorhatunk.

ALIEN BREED'92 (Amiga)

Szálljunk be bármelyik computerbe, majd mikor megjelent az Intex képernyője, üssük be: "I WANT FISH".
F1 - Egyes játékos megölése.
F2 - Kettes játékos megölése.
F3 - Extra kulcsok az egyes játékosnak.
F4 - Az egyes játékos veszít egy életet.
F5 - A kettes játékos veszít egy életet.
F6 - A szint felrobbantása.
F7 - Ugrás a következő szintre.
F9 - Átjárás a falakon.

NICK FALDO'S GOLF (Amiga)

Íme egy remek kis cheat, ehhez a nagyszerű golfhoz: a címképernyőnél üssük be hogy "MAJORTOM". Ha most továbblépünk a pálya választásához, egy újabb helyen is játszhatunk, a Marson!

LEMMINGS 2 (Amiga)

A játék elindítása után először is szabaduljunk meg a zenétől. Lépjünk vissza a főmenübe, majd ott click-eljünk a képernyő mind a négy sarkába a bal gombbal. (Mondjuk kezdjük a jobbfelső sarokban.) Ha nem hibáztuk el, ekkor egy Lemming egy "Let's go!" felkiáltással adja tudtunkra, hogy aktivizáltuk a cheat-et. A trükk segítségével bármelyik törzzsel, bármelyik pályáról indulhatunk.

HUMAN RACE - THE JURASSIC LEVELS (Amiga)

Néhány pályakód a későbbi szintekről:
40: NEED MORE, 50: GLUM, 60: HAVE A BREAK, 70: PYTHON LEE, 80: FOREVER

poKeusZ

ISHAR 2

Sajnos csak kevés cégről lehet elmondani, hogy [illegible] StarBlade, a Storm Master vagy a Transarctica. A Silmarils [illegible] Arboreán játszódott. Az első rész a Crystals of Arborea volt. [illegible] Morgoth [illegible]

A játékban egyébként egy Ishar [illegible] Morgoth [illegible]

megérkezett a harmadik rész, az Ishar II. A program sokban hasonlít az Isharhoz, csak lényegesen bonyolultabb és a végigjátszás is nehezebb, valamint végre valahára népszerűbb nyelveken is hozzájuthatunk, létezik ugyanis angol és német verzió is. A játék kerettörténete roppant titokzatos, ugyanis mindössze annyit tudunk meg az introból, hogy valami főmágus közli velünk, hogy ismeretlen veszély fenyegeti Arborea békéjét. Mindenesetre főhősünknek, Zurbarannak (micsoda nevek!) ennyi is elég, hogy útnak induljon és megszabadítsa a világot ettől a gonosz erőtől.

NÉHÁNY SZÓ AZ IRÁNYÍTÁSRÓL

A játékban hál'istennek a készítők a "néha a kevesebb több" alapelvet követve nem bonyolították túl az irányítást, úgyhogy mindenki hamar bele fog jönni. Alul láthatjuk a karaktereink portréját, a színes csík (Life) mutatja az illető életerejét, a kép fölött vannak az akció-ikonok. Jobboldalt, nagyjából középen láthatjuk, hogy a parti tagjai milyen fegyverrel harcolnak. Ezekre az ikonokra clickelve tudunk a karakterrel támadni. Az, hogy milyen gyakran tudunk egy fickóval támadni, nagyban függ a szinttől és a fegyvertől. A jobb felső sarokban lévő nyilakkal tudunk mozogni, a Disk ikonnal az I/O menübe jutunk, ahol fentről lefelé az alábbi opciók közül választhatunk: játék kimentése, visszatöltése, új játék kezdése, illetve a legalsó ikonnal az Isharból hozhatunk át egy partit. A Disk mellett láthatjuk az iránytűt, az amelletti ikonnal pedig a csapat felállásán változtathatunk. Mindig csak a legelső sorban álló embereink harcolhatnak az ellenféllel, természetesen a sebeket is csak ők kapják (ha csak nem kerültek a hátunkba). A hátsó sorokban álló karaktereink legfeljebb varázslatokkal vagy hajítófegyverekkel szólhatnak bele a harcba.

AKCIÓ-IKONOK

1. Ezzel az opcióval egy kis menüt kérhetünk le, ahol újabb ikonok közül válogathatunk:

- **Enrol** - egy karakter bevétele a partiba. Legkönnyebben a kocsmákban szerezhetünk új embereket, de néha a vadonban barangolva is találhatunk vállalkozó kedvű fickókat. Ha egy [illegible] **Dismiss** [illegible] **Assassinate** [illegible] **First aid** [illegible] **Map** [illegible] 2. [illegible] 3. Ezzel az opcióval [illegible] 4. [illegible]



szintugráskor lehet tanulni.

INFORMÁCIÓS KÁRTYA

Egy karakter információs kártyáját a nevére clickelve tudjuk lekérni. Jobboldalt láthatjuk, hogy az illető milyen páncélt visel és mi van a kezében, középen pedig a nála lévő tárgyakat nézhetjük meg. Egy tárgyat a szem ikonnal vizsgálhatunk meg, a száj ikonnal megpróbálhatjuk elfogyasztani, a kukával pedig eldobhatjuk. Baloldalt láthatjuk a karakter különböző adatait, ezek között a könyv ikonokkal lapozgathatunk. Itt megnézhetjük a fickó faját (race), nevét (name), osztályát (class), szintjét (level) és az eddig gyűjtött tapasztalati pontjait (experience). A **Vitality** mutatja az életerőt, a **Team Spirit** pedig a csapaton belüli egységet, ez utóbbi függ a partiban jelenlévő fajoktól és különböző jellemektől. A **Characteristics** alatt nézhetjük meg a karakter tulajdonságait (Strenght-erő, Constitution-egészség, Agility-gyorsaság, Intelligence-intelligencia, Wisdom-bölcsesség), a **Skills** alatt pedig a képességeit, ezek a következők:**Lock-picking**-zárnyitás; **Perception**-érzékenység; **First aid**-elsősegélynyújtás, már volt róla szó; **Arms 1 handed**-egykezes fegyverek használata; **Arms 2 handed**-kétkezes fegyverek használata; **Throwing weapons**-hajítófegyver szakértelem; **Shooting**-íjak használata; Az arany ikonnal kisebb pénzügyi tranzakciókat hajthatunk végre, ezekre most nem is térek ki külön, mivel meglehetősen egyértelműek az opciók.





AZ ÉPÜLETEK

Boltok: a játék során 3 féle boltot találhatunk, nevezetesen fegyver-, állat-, valamint vegyeskereskedést. A boltokban a Buy ikonnal tudunk vásárolni, az viszont teljes mértékig érthetetlen számomra, hogy miért nem tudunk sehol semmit eladni. Magyarán szólva a számunkra feleslegessé vált cuccokat dobhatjuk a fenébe, ahelyett, hogy valami elmaradott helyen jó pénzért értékesítenénk. Mit mondjak, ez nem volt szép húzás a programozóktól. **Kocsmák**: itt a Listen ikonnal meghallgathatunk néhány helyi pletykát, az Enrol-lal új embereket (és nem embereket) toborozhatunk a csapatba. Az Eat opcióval kajálhatunk, a Sleep-pel pedig szunyálhatunk egyet. Persze ez utóbbi dolgok pénzbe kerülnek (mégházzá nem is kevésbe), úgyhogy csak akkor dorbézoljunk a kocsmában, ha már elég tetemes vagyont lopkodtunk össze. Házak: ezeken a helyeken általában különböző infokat vagy küldetéseket kapunk. **Kikötők**: gyalogoljunk a móló végére és szálljunk be a csónakba, ezután jelöljük ki a térképen, hogy melyik kikötőbe szeretnénk elhajózni.



VARÁZSLATOK

Mindössze 3 karakterosztály tud varázsolni, a Magician, a Druid és a Scholar. A játékban 30 varázslatot tanulhatunk meg, melyeket szintugrásoknál sajátíthatunk el. Minél magasabb szintű a mágus, annál eredményesebben használja a varázslatait. Minden varázslat elmondása csökkenti a mágus szellemi erejét, úgyhogy az igazán komoly, sok energiát felemésztő varázsigékkel csinján bánjunk, különben lehet, hogy karakterünk a legrosszabb pillanatban adja be az unalmast.

Három alapvető szféra van a játékban: támadó, védekező és egyéb varázslatok. A Druid a védekezővarázslatok specialistája (ide tartoznak a gyógyító varázsigék is), viszont a többi szférához nem ért. A Magician főleg támadó varázslatokkal operál, de konyít a többi szférához is. A Scholar afféle mindenes osztály, mindenhez ért valamennyire, de semmiben sem kiemelkedő. A varázslatok részletes ismertetésétől sajnos a helyhiány miatt most el kell tekintenem, de azért nem veszélyes a dolog, előbb utóbb mindenki rá fog jönni, hogy melyik ikon milyen varázsigét jelképez.

VÉGSZÓ

Az Ishar II [illegible] egy fantasztikus játék. Nem is elsősorban a remek grafika és hang, hanem az [illegible] atmoszféra miatt. Az ember néha el is feledkezik róla, hogy nem is Arborescen barangol, hanem csak egy számítógép előtt ül. A játék készítői a nehézségi fokot is jól eltalálták, a program a kezdő játékosoknak is nyújt [illegible], viszont szakértőnek sem kell attól félnie, hogy néhány délután alatt végigjátssza a game-et.

T.J.

ÉRTÉKELŐ

grafika	90%
hang/zene	81%
kezelhetőség	76%
kihívás	50%

ÖSSZHATÁS 85%

TESZTELVE: AMIGA

VERZIÓK: PC



"Te jóó ég, még egy!" - nagy vonalakban így reagáltam, amikor megláttam a Blades Of Destiny-t. Az utóbbi időben ugyanis nem kényeztették el a különböző cégek a kalandjátékok szerelmeseit, aztán szinte egyszerre 3 ilyen jellegű játék is megjelent: a Son Of The Empire (Legend 2), az Ishar 2 és végül a Blades Of Destiny. Másodszor akkor ütköztem meg a játékon, amikor kibontottam a dobozát, ugyanis legnagyobb elképedésemre egy nagy kupac lemez (egészen pontosan 8 db) és egy vaskos kis könyv (103 oldalas) hullot az ölembe. A könyvről legnagyobb ijedelmemre kiderült, hogy mindössze a kezelési útmutató, szóval elvileg ennek a tartalmát kellene most 2 oldalba bezsúfolnom. Ez persze nem nagyon lehetséges, úgyhogy most a szokásostól kissé eltérően leszek kénytelen ismertetni a programot. A kezelésre és a különböző ikonok jelentésére nem is térek ki, hanem csak azokra a dolgokra, amiket magunktól nem lehet kitalálni (a képességek, a különböző osztályokhoz szükséges minimális tulajdonságok stb.). A játék egyébként megszólalásig hasonlít a Das Schwarze Auge című programhoz, szóval akik már játszottak a játékkal, azoknak a BOD kezelése sem fog problémát jelenteni.

A KARAKTER POZITÍV TULAJDONSÁGAI

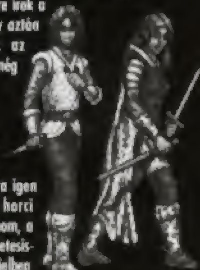
Courage (CR)-bátorság: harcos karaktereknek fontos, ugyanis egy-egy támodás sikerességét befolyásolhatja. Fontos lehet még egy-egy beszélgetésnél is (egy gyáva karakter pl. nem szívesen áll neki sértegetni egy részeg vikinget).**Wisdom (WD)**-bölcsesség: az illető műveltségét, lexikális tudását jelzi, a varázsolni tudó karaktereknek fontos.**Charisma (CH)**-vonzerő: ehhez nem szükséges különösebb kommentár. **Dexteerity (DX)**-ügyesség: minél magasabb, annál könnyebben tud a karakter zárakat kinyitni, csapdákat hatástalanítani és ehhez hasonló, fürge kezet igénylő műveleteket végrehajtani. Emellett még fontos lehet a mágusnak is egy-egy bonyolultabb varázslat elmondása (elmutogatása) közben is. **Agility (AG)**-gyorsaság: minél magasabb, emberünket annál nehezebben lehet eltalálni. **Intuition (IN)**-ez a 7. érzék: azaz megérezhetjük, hogy valami veszély fenyeget minket, még ha semmi sem utal erre. **Strenght (ST)**-erő: no comment...

ÉS A NEGATÍV TULAJDONSÁGOK

Superstition (SN)-babonásság: A babonás emberek általában fogékonyak a mágiára, viszont megtudnak ijedni egészen apródolgoktól is (pl. egy fekete macskától). **Acrophobia (AC)** tériszony: ha nagyez az érték, a karakter csak nehezen tud magasan fekvő és nyitott helyeken mozogni.**Claustrophobia (CL)**-klausztrofóbia: azaz félelem a szűk helyektől. **Avarice (AV)**-fukarság, kapzsiság: A nagyon kapzsi karakterek hajlamosak egy-egy nagyobb kincs láttán minden másról megfeledkezve fosztogatni. **Necrophobia (NE)**-félelem a haláltól és a halott dolgoktól: Ha magas ez az érték, a karakter néha egy élőhalott (zombi, múmia stb.) láttán azonnal felveszi a nyúlcipőt. **Curiosity (CU)**-kíváncsiság: gyakorlati hátránya nincs, de sajnos előnye sem (nem is értem egészen, hogy a kíváncsiság miért negatív tulajdonság). **Violent temper (VT)**-agresszivitás: Az agresszív karaktereink roppant érzékenyek, s egy durvább tréfa hatására gyakran felszeletelik a viccelődőt (vagy legalábbis megpróbálják).

OSZTÁLYOK

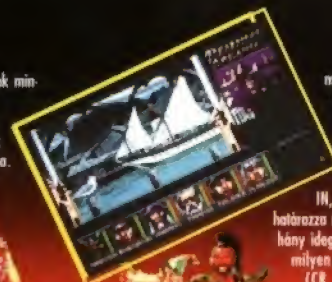
Jester/She-Jester (bohóc). Követelmény:CR 12, DX 12, AG 12, SN 7. Jellemzés: számos különleges képességük van, ha úgy tetszik, a jég hátán is megélnek, különösen jók a csalásban és zsebmetszésben. **Hunter/Huntress** (vadász) Követelmény:AG 12, IN 12, CL 7. Jellemzés: otthonosan mozognak a vadonban, nagyon értenek a vadászathoz és remekül bánnak az íjjal. **Warrior/She-Warrior** (harcos) Követelmény: CR 13, ST 12, VT 4. Jellemzés: a szokásos dolgok, viselhetnek minden páncélt, jól bánnak a fegyverekkel, nagy az életerejük stb. **Rogue/She-Rogue** (tolvaj). Követelmény: CR 12, DX 13, AG 13. Jellemzés: otthonosan mozognak a városokban, rendelkeznek természetesen a jól ismert tolvaj képességekkel, úgymint zárnyitás, zsebmetszés, valamint ismernek bűvésztrükköket is. Harcban nem jeleskednek, a vadonban pedig teljesen haszontalan tagjai a csapatnak. **Thorwalian** (viking). Követelmény: CR 12, ST 13, Sn 7. Jellemzés: tengerésznek is kiválóak, igazi lételemük mégis a harc. Szinte mindenben a harcosra hasonlítanak, legfeljebb kevésbé civilizáltak. **Dwarf/Dwarfess** (törpe). Ne lepődjön meg senki, csak a játékírók egy rendhagyó húzással a nem emberi fajokat a foglalkozások közé sorolták. Követelmény: DX 12 (Egy törpének ügyesség! Sajátos...), ST 13, Cl 4 (Úristen! Klausztrofóbiás törpe, ez biztos nyomdahiba), AV 7 (na ez végre stimmel). Jellemzés: a törpék kiváló kovácsok és harcban is elég jártasak, különösen ha fejszével küzdenek. **Warlock/Witch** (boszorkánymester). Követelmény: CH 13, IN 12, AC 4. Jellemzés: jól értenek a természet nyelvén, és persze varázsolni is tudnak. Varázslataik jórésze védekező vagy gyógyító jellegű. **Druid/Druidess** (druida). Követelmény: CR 13, WD12, NE 4. Jellemzés: tudnak varázsolni, varázslataik valamilyen mértékben mindig kapcsolatban állnak a természettel. Fémfegyvereket és páncélokat nem viselhetnek, a fafegyverekkel viszont egész jól bánnak. **Magician/Magicienne** (varázsló). Követelmény: WD 13, CH 12, SN 4. Jellemzés: fő erősége természetesen a mágia, neki vannak a legjobb varázslatai. Szinte mindenről tudnak valamennyit a könyvekből, de azért nem csak az íróasztal mellett érzik magukat otthon, sőt, meglepően otthonosan mozognak a vadonban is. **Green Elven.** Követemény: WD 13, AG 12, AV 4. **Ice Elves.** Követelmény: AG 12, In 12, AC 4. **Silvan Elves.** Követelmény: AG 13, IN 13, AV 4. Jellemzés: a három elf népet ugyan a játék külön kezeli, de oly sok mindenben hasonlítanak egymásra, hogy az egyszerűség kedvért egyszerre írok a jellemzésükről. Minden elf imádja a természetet, így aztán otthonosan mozognak a vadonban is. Jól bánnak az íjakkal, s ami a legfontosabb: értenek a mágiához, még ha nem is olyan jól, mint a többi varázsló osztály.



SKILLS (KÉPESSÉGEK)

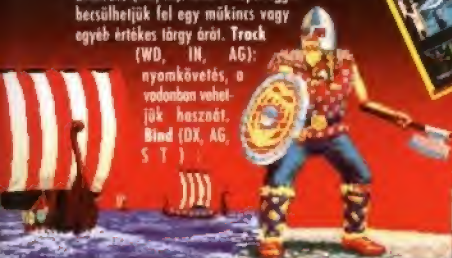
A játékban minden karakterünk jónéhány képességgel rendelkezik, azeket a megfelelő helyen használva igen komoly előnyökhöz juthatunk. A harci képességekről fölösleges külön szólnom, a többiről viszont nem árt egy részletesismertetés. A képesség mellett zárójelben láthatjuk, hogy mely tulajdonságok fontosak a skill sikeres használatához. **Acrobatics** (CR, AG, ST): akrobatika, esetleg vásárokon egy kis pénzt bazseválhatunk össze a sikeres használatával. **Climb** (CR, AG, ST): mászás, azt hiszem, ehhez nem szükséges különösebb kommentár. **Physical control** (CR, IN, AG): sikeres használatakor csökkenthetünk egy esés okozta sebesülést, kiszabadulhatunk egy ellenfél szorításából, vagy egyéb szorult helyzetekből vághatjuk ki magunkat. **Ride** (CH, AG, ST): lovaglás. **Stealth** (CR, IN, AG): zaj nélküli mozgás, a siker esélye nagyban függ attól, hogy a karakter milyen páncélt visel (lovagi vértezetben pl. igen nehéz halkan osonni a bokrok között). **Swim** (CR, AG, ST): úszás. Úszni nehéz páncélban nem tanácsos, ugyanis ilyenkor az emberünk átmegy Nemo kapitányba és igen gyorsan elhalálozik. **Self control** (CR, ST): önuralom, ha elég magas, a karakter el tudja nyomni a sebek okozta fájdalmat és akár félholtan is ugyanolyan hatékonyan harcol, mint teljesen egészségesen. **Dance** (CH, AG): tánctudás, hasonlít az akrobatikához. **Hide** (CR, IN, AG): elrejtőzés. **Carouse** (WD, IN, ST): ezzel a képességgel tudja az illető megőrizni a józanságát a kocsmában. A részeg karakterek néha igen kellemetlen dolgokat művelnek, szóval nem árt, ha [illegible] legalább egyvalaki józan marad egy-egy átmulatott éjszaka után. **Convert** (WD, IN, CH): meggyőző képesség, ha elég magas, a gyanútlan beszélgetőpartnereinket egészen vad dolgokra is rávehetjük. **Seduce** (IN, CH): udvarlás. **Haggle** (CR, WD, CH): alkudozás, ha nagyon magas, a boltokban akár a felére is lealkudhatjuk az árakat. **Streetwise** (WD, IN, CH): helyismeret, segít a karakternek a városokban kiigazodni. **Lie** (CR, IN, CH): hazudozás, nagyon

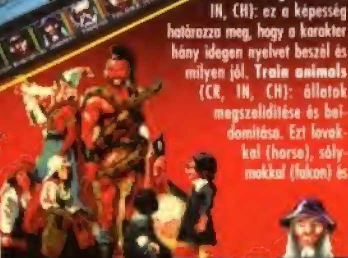
hasznos tud lenni, ha mondjuk tolvajláson kapnak minket, ugyanis ha elég magas az értéke, nagy valószínűséggel ki tudjukmagunkat dumálni a szorult helyzetből. **Human nature** (WD, IN, CH): emberismeret, nincs túl sok gyakorlati haszna. **Evaluate** (WD, IN): ezzel a képességgel becsülhetjük fel egy műkincs vagy egyéb értékes tárgy árát. **Track** (WD, IN, AG): nyomkövetés, a vadonban vehetjük hasznát. **Bind** (DX, AG, ST): csomókötés, ettől a "roppant fontos" képességtől függ, hogy az illető milyen könnyen tud kiszabadulni, ha mondjuk meg van kötözve. Azt hiszem, ennél a pontnál tört ki a programozókon az elmebaj, ugyanis én még nem találkoztam olyan játékkal, ahol ilyen kis marhaságokkal ennyit foglalkoztak volna. **Orientation** (WD, IN): irányérzék, a föld alatti labirintusokban jöhet jól. **Herb lore** (WD, IN, DX): gyógynövényismeret. **Animal lore** (CR, WD, IN): állatok ismerete, harcban lehet fontos, mivel ha a karakter jól ismeri az állatot, ami ellen küzd, eredményesebben tud rátámadni. **Survival** (IN, DX, AG): a vadon ismerete, ha elég magas általában jó helyen verünk tábort és kaját is könnyebben szerezhetünk. **Alchemy** (CR, WD, DX): alkímia, varázsitalok és különböző elixírek elkészítéséhez szükséges. **Ancient tongues** (WD, IN): ősi nyelvek ismerete, a régi iratok elolvasásához kell. **Geography** (WD, IN): földrajzi ismeretek. **History** (WD, IN): történelmi tudás. **Ritual** (WD, IN, CH): rituálék, az ég egyadta világon semmi jelentősége nincs (csak tudnám, hogy akkor meg minek tették bele a játékba!). **Tactics** (CR, WD, CH): taktika, a harcokban van (lenne) jelentősége. **Read/ Write** (WD, DX): írás/olvasás. **Arcane lore** (WD, DX): mágikus tárgyak és varázslatok felismerése, varázsló karaktereknek lehet fon-tos. **Tongues** (WD, IN, CH): ez a képesség határozza meg, hogy a karakter hány idegen nyelvet beszél és milyen jól. **Train animals** (CR, IN, CH): állatok megszelídítése és beidomítása. Ezt lovakkal (horse), sólymokkal (falcon) és kutyákkal (hound) érdemes eljátszani. **Drive** (IN, CH, DX): szekerek és egyéb kerekes járművek vezetése. Ez eddig érthető, de az már kevésbé, hogy miért kell egy szekér kormányzásához vonzerő (CH). Fogas kérdés... **Cheat** (CR, CH, DX): csalás a szerencsejátékokban. Hasznos képesség, de ha lebukunk, készüljünk fel a legrosszabbakra. **Treat disease** (CR, WD, CH): fertőzés gyógyítása. **Treat poison** (CR, WD, IN): mérgezés gyógyítása.**Treat wounds** (WD, CH, DX): seb bekötözése. A bekötözetlen sebek gyakran elfertőződnek, úgyhogy a sebeket mindig azonnal lássuk el. **Instrument** (WD, IN, DX): zenélés, a kocsmában lehet vele egy kis pénzt összelejmolni, ha elég ügyesen csináljuk. **Locks** (IN, DX): zárnyitás, a labirintusokban fontos igazán. **Pickpocket** (CR, IN, DX): zsebmetszés, városokban lehet használni. Elég szép pénzeket lehet így leakasztani, de ha lebukunk, hatalmas balhé tör ki. **Danger sense** (WD, IN): ha elég magas ez a képesség, a karakter még idejében érzi a kellemetlen meglepetéseket, mint pl. egy rajtaütést vagy csapdát. **Perception** (WD, IN): megérzés, titkos ajtók, rejtett kapcsolók felfedezéséhez kell.



Hirtelenjében ennyit tudtam a BOD-ról összeszedni. Lehet, hogy az egész cikk így elsőre elég kaotikusnak fog tűnni, de ha valaki már jobban belejön a játék kezelésébe, bizonyára jó hasznát fogja venni. És most következzen a zárszó, vagyis az értékelés. A játék kétségkívül hatalmas és komoly kihívást jelent még a legprofibb játékosoknak is, de néhol egy kicsit túlkombinálták a szerzők a dolgokat. Az szintén nem válik a program előnyére, hogy még az 1Mb-os gépeken is le kell mondanunk vagy a finom grafikáról, vagy a hangról. Meg aztán ott vannak az állandó lemezcserélgetések, a játékhoz erősen ajánlott 1 vagy 2 külső drive, de leginkább egy winchester. Ami viszont mindenképpen dicséretre méltó, hogy a szerzők végre készítettek egy jó és könnyen áttekinthető automap opciót, ezzel nagyban megkönnyítve a játékosok dolgát. Mindent összevetve a BOD nem egy remekmű, de azért megfelel a '93 as követelményeknek.

T.J.





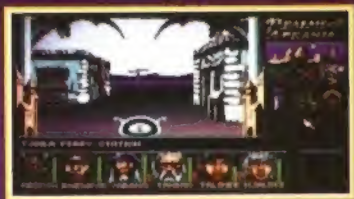


BLADE OF DESTINY









ÉRTÉKELŐ

grafika	86%
hang/zene	62%
kezelhetőség	58%
kihívás	95%

ÖSSZHATÁS 78%

TESZTELVE: AMIGA 576 Kbyte

VERZIÓK: PC

LANDS OF LORE

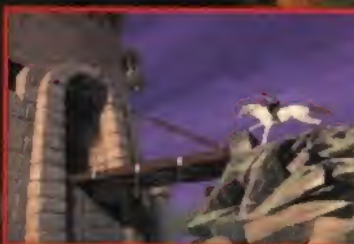
THE THRONE OF CHAOS

Van aki még mindig azt meri állítani, hogy a Beholderek a királyok? Igen? Na, akkor éppen ideje, hogy megváltoztassátok a véleményeteket eme stílus eddigi uralkodójáról: ugyanis itt az új trónkövetelő, aki kíméletlenül kiszorítja a Beholdereket. Bizonyára sokan csak néznek, hogy miket irkál ez itt össze-vissza, akinek a C64-es óta nemigen volt köze az RPG-khez, s most ilyen lekezelően mer nyilatkozni a Beholderekről. Nos, egész egyszerűen arról van szó, hogy az LOL egy perc alatt magával ragadja az embert grafikájával, hangjaival, animációjával, sztorijával - én is így jártam. Sok és nehéz kalandelemmel találkozhatunk benne, kellően erős szörnyekkel, sejtelmes alakokkal. Na de elég ebből a vérforraló bevezetőből, inkább lássuk mit rejt maga a Program.

Miről is van szó...?

Egyik nap olyan, mint a másik - gondolkodott el magában Richard, Galdstoone királya. De legalább béke honol a birodalomban. Elmélkedéséből a titkára riasztotta fel, s egy





futár közeledését je-lentette. Alig telt bele néhány pillanat, az ajtón beesett egy hullafáradt ember, s átnyújtott egy tekercset a titkárnak, aki azon nyomban felolvasta királyának. Richard arcvonásai megkeményedtek, s gondterheltség ült öreg fejére.

- Az Alvilág Gyűrűje Scotia kezére került. - sóhajtott az uralkodó.

- De uram, mit tehet Goldstone ellen az a boszorka?

- Az Alvilág gyűrűje nem játék! Az idő eljött. Nincs más választásom: meg kell semmisíteni MOST!!! - kiáltotta a király és tehetetlen dühhel a trónszékre csapott az öklével.

Valahol az Urbish Bányász Szervezet egyik elhagyott tárnájánál egy baljósan lengedező fekete zászló alatt ütötte fel tanyáját Scotia, s most izgatottan várja vissza kis démonát, akit a gyűrűért küldött le.

- Mikor jön már az a semmirekellő? Most akarom azt a gyűrűt!

Néhány perc múlva beállít házi démona, s egy gyűrűt nyújt át gazdájának. Scotia egy pöccintéssel megsemmisíti a kis ördögöt, majd remegő kezekkel veszi közelebbről szemügyre a gyűrűt:

- Végre! Amire már annyi ideje vártam. No de próbáljuk csak ki...

Scotia egy szemvillanás alatt gyönyörű hercegnővé változott, majd a következő pillanatban varjú képében repdesett...

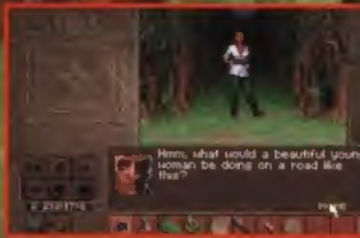
- Áááá, hát ez az... Készülj Richard! Ha ha ha ha ha...

S evvel elkezdődik a reménytelen harc Scotia és a fekete Hadsereg ellen...

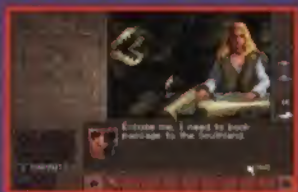
Azoknak, akik nem értik az angol kézikönyvet...

Lássuk csak, hogy is kezdődik a LOL: a címképernyőn régebbi állást tölthetünk vissza (Load game), megnézhetjük az intrót (Intro), új játékot kezdhetünk (Start new game), vagy kiléphetünk dos-ba (Exit game). Amennyiben új játékot kezdünk, négy meglévő hősjelölt közül kell kiválasztanunk a nekünk legszimpatikusabbat. (Akshel: erőssége a varázslás; Michael: ő a fegyverek mestere; Kieran: ő a leggyengébb; Conrad: mindenből közepesen erős, talán a legjobb választás.) Ha meglennénk, Gladstone-ban találjuk magunkat, és épp a király színe elé kell jutnunk. A képernyő nagy részét foglalja el a játéktér, ahol a kurzor segítségével tárgyakat vehetünk fel, dobhatunk el, kapcsolókat nyomogathatunk. A kép alatt helyezkedik el a szövegablak, s a kép jobb oldalán található 4 állandó tárgy (ezeket a játék elején lehet beszerezni): az iránytű jelentése egyértelmű; a térképre kattintva egy remek auto-map tárul elénk; a lámpa a sötét helyeken világít, ha fel van töltve olajjal; a pénz mennyiségét sem kell magyaráznom. Ugyancsak a játék során kapjuk meg a varázskönyvünket, amiben maximum 6 varázslat (igen kevés) szerepelhet. A mozgónyilak használata egyértelmű, de egyszerűbb a numerikus billentyűzettel járkálni. A "ZzZz"-ikonnal aludhatunk, persze megesik hogy illetéktelen alakok felébresztenek. Az inventory kezelése mindenki számára egyértelmű lesz, lássuk végezetül a Disc ikont: itt tölthetünk, menthetünk, törölhetünk, léphetünk ki, illetve végezhetünk beállításokat a játékon (Game controls). Itt kapcsolgathatjuk ki-be a zenét, állíthatjuk be a szörnyek erősségét (Wimpy-Normal-Ferocious), illetve a kurzor formáját.





A képernyőről nem hiányozhat emberünk ikonja sem, s ez megér egy külön misét: a fegyver ikonnal harcolhatunk, a krix-krax-szal pedig varázsolhatunk. Ekkor kiválaszthatjuk a varázslat erősségét, ami 1-től 4-ig terjedhet, természetesen ezt erősen befolyásolja varázstudásunk és szintünk. Kezdetben csak a Spark támadóvarázslat érvényes. A varázspont (M) és életerő-csík (H) jelentésére rájönni valószínűleg komoly gondot okoz mindenki számára, de talán sikerülhet. Az arcra kattintva előtűnik a Beholderekből már jól ismert testsziluett, s a rőaggatható cuccok helye. Ez jóval egyszerűbb mint az elődben, s például nem kell törődni az etetéssel. A sziluett mellett olvashatjuk a csapás mértékét (Might), ami függ a fegyverünktől, s védettségünket (Protection), amihez természetesesen pilleskönnyű páncélokat kell magunkra aggatni. Három csoport létezik az LOL-ban, s ezeket a tudományokat mindenki űzi többé-kevésbé. Fighter: harcos, Rouge: csavargó, Mage: mágus. Itt egy piros csík mutatja, mennyire fejlett az adott tudományban az illető, s a szám pedig a szintet jelzi. Emberünk sziluettje alatt három állapotjelzőt találunk: koponya, ha meg van mérgezve; "ZzZz", ha elaltatták; test, ha lebénították. A játékba az Exit-tel térhetünk vissza. A kezelés szinte kizárólag a bal gombra korlátozódik. Egyedül akkor van szükség a jobb gombra, ha egy tárgyat használni akarunk valamelyik emberünkön (pl. vmit elolvasni, meginni, stb).



Hasznos tárgyak, varázslatok

Jó ha tudjuk, tárgyaink közül melyik mire jó. A kis zöld levél gyógyít, a zöld növény méregtelenít, a piros üvegcse erősebben gyógyít, s a Bezel cup teljes gyógyulást eredményez. Az olajos flaskák a lámpa utántöltésére használhatóak, de sokszor kellenek másra is. Ha valamilyen fegyvert találunk, azt mindig próbáljuk ki, figyeljük hogyan viselkedik, s tapasztaljuk ki, hogy ki ellen melyik a legjobb fegyver. A páncéloknál mindig a legjobbat

csatoljuk magunkra, hogy minél nagyobb legyen a protection. Természetesen még rengeteg egyébre is szert tehetünk, de a legáltalánosabbak ezek. Lássuk a mágiát:

Spark: gyenge támadóvarázslat. Heal: gyógyítás. Freeze: fagyasztás. Lighting: villámcsapás. Fireball: tűzlabda. Mist of Doom: halál.

Ami megkönnyítheti a játékot

Mielőtt néhány kezdő tippet adnék a játékhoz, néhány általános játanács: amikor harcolunk, egy ütés után várnunk kell, amíg ismét harcképesek leszünk. Ilyenkor kapjunk elő egy fegyvert, s vagdossuk az előttünk álló alakhoz addig, amíg nem aktivizálódik ismét a harcikon. Ez gyorsan növeli a csavargó képességünket, s több ütést vihetünk be az ellenfélnek. A ládáknál mindig szelíden járjunk el, ne zúzzuk be őket. A térképet sokszor használjuk, igen könnyű eltévedni a dungeonokban, s be van jelölve a rajta a kapcsolók, titkos falak helye is.

A játék elején keressük fel a királyt, aki átadja a könyvtár kulcsát, s megbíz avval, hogy hozzuk el Rolandtól a Ruby of Truth-ot. A könyvtárból megszerezhetjük az automap-et, s a titkártól pedig egy írást, hogy elhagyhatjuk a szigetet. Érdemes vásárolni egy buzogányt is a kereskedőnél. Az erdőben keressük meg a nyugati barlangot, ahol a lámpára tehetünk szert, s két platform megfelelő súlyozása esetén bejuthatunk egy ládához, amiben álkulcskészletre lelünk. Keressük fel a révet, adjuk át a papírunkat, s így átkerülünk a déli erdőbe, ahol Roland kastélya található. Ebben az erdőben van egy kocsma, ahol hozzánk csapódik Thimoty, s így megszerezzük az iránytűt. A kastélyt megszállták az orc-ok, úgyhogy őket kell leverni. Mire beküzdjük magunkat Rolandhoz, ő a halál küszöbén van, s csak annyit tud kinyögni, hogy a Fekete Sereg elvitte a nyakéket. Rohanás vissza a kastélyba, jelenteni a híreket. Amikor belépünk a trónterembe, ott találjuk az alélt Richardot, s Scotia-t, aki épp távozni készül. Dawn, a király varázslója hasztalan varázsol ellene, elreppen madár képében. Richard halálos sebén nem lehet segíteni. Dawn elaltatja, s egy jégkoporsóba helyezi. Egyetlen reményünk az elixír megszerzése, amit Draracle-től kaphatunk. Természetesen Draracle egy hétmérföldes dungeon legalján tartózkodik, úgyhogy igyekezzünk. Timothy az udvarnál marad, ám mellénk adják Baccata-t, aki egy Thomog (4 kéz, kellemes varázstudás). Keressük fel az eddig sziklával eltorlaszolt barlangbejárót délen, amit Baccata megnyit, s szabad az út lefelé. A 2. szinten egy társra tehetünk szert egy hölgy személyében, ha kiszabadítjuk a zsákból. A dungeon lényege az, hogy megtaláljunk egy ezüstkupát, s evvel keressük fel Draracle-t. (Egy lényeges infó: a sárkányfejeknél, ahol a kék és zöld gem-eket kell a szemükbe helyezni, hogy megnyíljon a fal, ott északra induljunk, mert a keleti úton sehogyse sikerült az ezüstkupára lelnem, s ha egyszer elindulunk az egyik irányba, lezáródik a másik.) Pechünkre elixírrel nem szolgálhat, de recepttel igen, amit a Fehér Toronyban kell kikotyvasztanunk. A hölgy, aki eddig velünk volt, ittmarad, s mi ismét indulhatunk vissza a kastélyba.

Otthon szomorú látvány fogad: a Fekete Sereg átgázolt Gladstone-on, s kő kövön nem maradt. Keressük meg a tóra néző tisztást, ahol a király fegyvermestere vár ránk egy ladikkal, s nekünk ajándékoz egy remek kardot. Ahova a csónak visz, az nem kis terület: három óriási erdő, egy mocsár, a többszintes Ubrish bánya, a Fehér torony, Yven városa, s ki tudja még hova lyukadhatunk ki. Itt kell összeszedni az elixír három összetevőjét. A recepten feltüntetett anyagok nevét az utunkba került emberekkel, ismerősökkel fejtethetjük meg. Ezen kívül össze kell szedni Richard koporsójához a kulcsokat. Ez azoknál a személyeknél van, aki részt vettek a fagyasztásán (Dawn, Paulson, a titkár és a fűszerész). Még néhány támpont, távirati stílusban:

- Az elixírhez kell: méz, mocsár, anyaföld. Az alapanyagokat kis üvegcsékbe gyűjthetjük, úgyhogy legyen ilyenből nálunk mindig 3 db. A mocsárból könnyedén kiméríthetjük a lápot, a 2. erdőben a méhkasból szerezhetünk mézet, anyaföldet Yven városában egy hölgytől szerezhetünk.
- A mocsárba a lápos részeken úgy kelhetünk át, hogy elsütünk egy fagyvarázst.
- A mocsárban a főnöktől ellophatjuk a Ruby of Truth-ot, s ezt ha elvisszük a 2. erdőben lévő kocsisnak, hajlandó összehozni Dawn-al, a király varázslójával.



- A bánya második szintjén a kerekeket nem mindegy, hogy merre forgatjuk!
- Szenet bányászni a szivattyúhoz csak a klasszikus csákánnyal lehet. A szivattyú alkatrésze a legalsó szinten van.
- Ahol gázszagot érzünk, oda lőjünk egy Fireball-t.
- A legalsó szinten találkozunk Paulsonnal, a király katonájával, s a nála lévő kockával megsemmisíthetjük Scotia rácsát a 2. erdőben.

Be kell vallanom, hogy most pillanatnyilag elakadtam a Fehér toronyban. A 3 összetevő megvan, s ezeket a Fehér toronyba kellene összekutyulni. A torony 3. szintjén félelmetesen erős szellemek vannak, s szinte lehetetlen az életbenmaradás. Tehát a következő lépés az elixír elkészítése, s azután kell visszanéznünk Dawn-hoz és a titkárhoz, aki a városban van... Mindenesetre sok szerencsét az egyre kimerítőbb kalandozáshoz.

Koronczai Gáspár

ÉRTÉKELŐ

grafika	93%
hang/zene	85%
kezelhetőség	92%
kihívás	70%

ÖSSZHATÁS 91%

TESZTELVE: PC

VERZIÓK: PC





GAME GEAR







A SEGA cégnél hamar rájöttek, hogy a hordozható videojátékok előbb-utóbb trónt követelnek maguknak. A "pittyegős" kvarcjátékok és a hasonló próbálkozások után világosan látszott, hogy egy olyan gépet kell kifejleszteni, melyben a programok cserélhetőek, tudásában nem marad el a TV-re köthető társak mellett, s színes a képernyője. És mivel a SEGA mindenben az élen jár, ezért kiadta a hordozható gépek királyát, a GAME GEAR-t. A GG-t legtöbben a Gameboy-hoz hasonlítják, szinte háború van a két tábor között. Az igazsághoz azért hozzátartozik, hogy ez a vita soha sem fog megoldódni: mindkét gépnek vannak a másikhoz képest előnyei és hátrányai. A GG fő ékessége a színes képernyő, egyszerre 32 (!) színnel, s ezen belül is majdnem MEGADRIVE felbontással. Létezik 2 gépet összekötő LINK kábel, tölthető akkumlátor, autó-szivargyújtó csatlakozó, hálózati adapter, sőt még egy TV TUNER nevű csoda is, melyet ha a géphez illesztünk, TV adást nézhetünk rajta - a GAME GEAR-ból tehát még színes TV-t is csinálhatunk!

Biztos feltűnt, hogy mennyi különböző "elem" kapható a GG-hez. Nos igen, a GG hátránya, hogy kb. 4 óra folyamatos játék után eldobhatjuk a 6 ceruzaelemet, s ezt egy idő után pénztárcánk is megérzi. Mindenképpen érdemes tehát valamilyen adaptert beszerezni.

A GG csekélyke hátránya a GB-val szemben, hogy közel sincs rá annyi program. A nagy nevek persze itt is felbukkannak: SONIC, SUPER MONACO GP, SHINOBI, WONDERBOY, s aki elég türelmes, az kivárhatja a az újdonságok beszivárgását is. Mostanában találkoztam például a PREDATOR 2 és a MICKEY MOUSE: LAND OF ILLUSION 2 GG verziójával! Nem titok az sem, hogy a SEGA máris "újratunningolta" a GAME GEAR-t. Az új gép vadabbul néz ki mint elődje, s ráadásul vízálló(!). Ezek után tényleg nem létezik olyan hely, ahol ne tudnánk játszani vele.

Mi is az a ...?







A SEGA "annak idején", a videojáték láz kezdetekor kiadta a maga kis gépét, a MASTER SYSTEM-et. Ez a gép a Nintendo Entertainment System és a C64-es családjába tartozik, s közöttük tökéletesen megállja a helyét. Mostanra a cég kissé kipofozta a MS-et, s piacra dobta a MASTER SYSTEM 2-t, melyben egy beépített játék is van, az ALEX KIDD In Miracle World.

Technikai adatait megvizsgálva látható, hogy a MS a MD kistestvére. A cég nem is titkolja, hogy az egész családnak készít megfelelő gépet: a kicsiknek MASTER SYSTEM-et, a nagytesónak MEGADRIVE-ot, apucinak MEGA CD-t, a sokat utazó anyucinak pedig a hordozható GAME GEAR-t.

A MS memóriája 1048 KBIT ROM és 64 KBIT RAM, plusz 128 KBIT Video RAM. 64 szín van a palettáján, melyből a képernyőn egyszerre 16 lehet. A felbontása 256*192 képpont. Horizontális, vertikális, diagonális és parallax scroll-t is tud. A zenék 3 csatornán szólnak. Egy karakter 8*8 pixel nagyságú lehet, maximum 448 lehet a képernyőn. A sprite-ok szintén ilyen méretűek lehetnek, max 256 darab. A géphez egy irányítólapot adnak, amely a szokásos konzol "joystick", 8 irányba billenő iránygombbal és 2 különböző funkciójú tűzgombbal.

A MASTER SYSTEM programellátottsága még Magyarországon is megfelelő. Szinte minden nagynevű programot átírnak rá, persze azt figyelembe véve, hogy a gép milyen életkorúaknak készült (túl véres játékokat nem találunk hozzá). Az R-TYPE, a GOLDEN AXE, a GHOULS 'N' GHOSTS, a SHINOBI, a DOUBLE DRAGON és a MOONWALKER mellett olyan újdonságokat is megtalálunk, mint a LAND OF ILLUSION STARRING MICKEY MOUSE vagy a STREETS OF RAGE. Alapvetően olyan családokba ajánlom a gépet, ahol kisgyerek van, hiszen kezelhetőségét, programjait nézve a MASTER SYSTEM-et rájuk szabták.

Martin



Master System II

SEGA

7UP COOL SPOT

Valószínűleg a 7UP sem gondolta, hogy világszerte közkedvelt üdítőitalának cimkéjén látható kis folt egyszer konzol-játéksztár lesz. Pedig megtörtént, a VIRGIN egy eszelősen szép grafikájú stuffot készített, veszett muzsikákkal körítve, s ennek a csodának a főszereplője a piros pötty. De nem is egy, hanem az összes: Wild Wicked Willy Will elrabolta őket, s nélkülük a 7UP mit sem ér!

A megmaradt egy pöttyünkkel 11 pályán kell végigjutni és megmenteni a többieket, akik kis ketrecekben vannak fogvatartva. Ellenfeleink tüskés lasztik, buflák rákok, kabótszemű békák, meg egy csomó hasonló őrület. Őket vagy lelődözzük, vagy átugráljuk, vagy beléjük gyalogolunk - szerintem az utóbbi megoldás a legrosszabb. Azok a bizonyos kis ketrecek persze nem a legelérhetőbb helyeken vannak, ezért érdemes mindig a lebegő kezek által megadott irányokat mérvadónak tekinteni. Ha megvan a kis piros rab, lőjük szét a zárat, aztán ujjé.

Utunk során egyszerű pöttyökkel is találkozunk, mégpedig elég sokkal. Nos ezen pöttyöket gyűjtsük össze, lehetőleg minél többet. Ne elégedjünk meg azokkal, melyek az orrunk előtt hevernek, mert a dobbantókra ugorva magasabb helyekre is feljuthatunk, ahol dögivel vannak a pontok. Találhatunk még üvegeket is, melyek energiánkat hozzák rendbe és 1UP medálokat, melyek egy plusz életet jelentenek. Ha a pálya végére érve 85%-nál több pöttyünk van, bonus futamba kerülünk, mely egy üveg belsejében folyik: itt adott idő alatt kell minél több cuccot begyűjteni. Az igazi csemegék feljebb vannak, ezért ajánlatos a gázbuborékokon felügyeskedni magunkat. Ha összeszedjük a VIRGIN szó betűit, egy folytatási lehetőséget nyerünk.



Spot fantasztikus világa, amely mellesleg nagyon szép, igen veszélyes is. Kezdéskor a tengerparton vagyunk, ahol több tonna homokhegyet kell megmászni, míg elérjük a magasan levő első ketrecet. Jópofa rákok próbálkoznak ellenünk, melyek még az alsónacijukat is megmutatják, ha kirugdossuk őket házukból. Később egy jacthra kerülünk, kukacok, kötelek és egy horgász társaságában. Rövidesen megtekinthetjük a fürdőszobát és egy játékvonatot is, plusz belekerülünk egy olyan őrült csőlabirintusba is, ahol nem győzzük majd követni a figuránkat!







A 7UP COOL SPOT grafikája szinte új dimenziókat nyit a MEGADRIVE játékok történetében. Mondjuk én speciel mindig a SEGA-t szerettem jobban, de ezen képek megtekintése után szerintem mindenki belátja, hogy akárhogy is forgatja az SNES a képeket, mindegy, hogy mennyi szint tud, mégis a MEGADRIVE a király! Talán azért szebbek a MD-os stuffok, mert a színek mintha jobban össze lennének "érve"; a legtöbb SNES program túl darabos. Persze a 7UP COOL SPOT csak azokat fogja felizgatni, akik az ugrálós stílust szeretik, de remélem azokat nagyon. A grafikai élményekhez pedig olyan fantasztikus zenék járulnak, hogy az már a csúcsok csúcsa: kezdésnek mindjárt egy Beach Boys sláger dübörög be!

Martin

SUNSET RIDERS

A western játékok mostohagyereknek számítanak nemcsak a számítógépeken, de a konzolokon is. Ezért unikumnak számít a KONAMI játékautomata átirata, a SUNSET RIDERS. Mivel a Vadnyugat csak azok számára jelent kellemes időtöltést, akik a vedelést, a pókert és a pisztolypárbajt részesítik előnyben, hasonló a helyzet a SR-rel is. Csak azoknak ajánlom, akik a folyamatos észnélküli lövöldözés hívei.



A játék 1 vagy 2 személy által játszható, de igazán csak akkor jó móka, ha barátunkkal egyszerre küzdünk. Egyikük Billy, a ficsúrképű revolverhős, a másikuk Carmano, a tequilavedelő mexikói. A pályák a tipikus balról-jobbra scrollozós szisztémát követik, némi térbeli beütéssel - az ellenfeleket gyakorta a képbe "befordulva" kell lelőni, felugorhatunk a házak teraszaira s néha még a szalonokba is be lehet törni, bonus cuccokért, csajokért! A felvehető extrák vagy dupla lövést, vagy gyorstüzelést eredményeznek. A lelőtt ellenfelek pénzeket hagynak hátra, melyeket fejvadászok lévén érdemes begyűjteni, a zsákokból pedig bombák nyerhetők. Ezeket ha felvesszük, később a főnökök ellen hatásosan alkalmazhatók.

A SR pályái egy tipikus western kisváros környékét mintázzák meg. Az első a város központja, szalonokkal, barakokkal, hotelekkel. Később egy mozgó vonatra kerülünk, ahol a fő veszélyt nem is a banditák, hanem inkább a kiálló kampók jelentik. Természetesen nem hiányzik az indián





rezervátum és a szekérüldözés sem. Grafikáját tekintve a SUNSET RIDERS az átlag között áll. Sprite-jai nagyok, jól animáltak, de a hátterekkel együtt nézve kicsit elnagyolt a kép. A hanghatások leginkább lövésekre és robbanásokra korlátozódnak, de előfordul digi beszéd is.

Martin

X-MEN

Furcsa módon ment végbe az evolúció az X-MEN című képregénysorozat kiagyalójánál, ugyanis főszereplői emberi alakok ugyan, de tudásukban mérföldekkel a "normál" emberek fölött állnak. Talán ez tette, hogy a szupercsapat kalandjait bemutató füzetek a legkeresettebbek lettek az USA-ban, s már kis országunkban is egyre nagyobb teret követelnek maguknak az újságosstandok polcain. A SEGA cég egy nagyon igényes játékba foglalta be a hősöket, melyben apróbb változtatások ugyan vannak az eredeti sztorihoz és a hősök tulajdonságaihoz képest, de hát ha mindig a jó győzne, akkor nekünk semmi dolgunk nem lenne a játékban. Aki kedvet kap, hogy a képregény után maga alakítsa a kalandokat, pattintsa be az X-MEN nevű kártyát a SMD-ba!



Van ugye egy rossz oldal. A rossz oldalon Magneto és mutáns követői, plusz egy adag rosszakarás. Aztán van egy jó oldal is, ahol Wolverine, Nightcrawler, Gambit és Cyclops áll, plusz néhány barát. Aztán ha a két oldal összecsap, abból kerekedik ki az évszázad legnagyobb párbaja! A hősök alap-verekedési tudásukon kívül speciális fogásokat is bevethetnek. Sérülés esetén a STAMINA érték fogy, a speciál használatakor a kék MUTANT POWER értéke csökken. Ezeket az "X" ikonok felszedésével lehet feltölteni. Lehetőség van még arra is, hogy egy nehéz helyzetben segítséget hívjunk az "X" barátok közül, de ezt a lehetőséget érdemes tényleg a legvégső esetre hagyni. Be van építve a 2 játékos mód is, de sajnos ez még nehezebbé teszi az amúgy sem könnyű helyzetet (szerintem ott tolták el a készítők a dolgokat, hogy a különböző tulajdonságok inkább hátráltatják a szereplőket egymással szemben, mint segítenék a másikat).



A játék zenéje nagyon atmoszférikus, s enyhíti azt a problémát, hogy egébként csak az ütések zaját hallhatnánk. A grafika hű az eredeti képregényhez, a háttereket és a sprite-okat tekintve is, a pályák változatosak. A 6 pálya kevésnek tűnhet, de már a harmadik szint után olyan nehézzé válik az akció, hogy aki nem elég kitartó, az tuti feladja. Bevallom én nem voltam eléggé türelmes, de hát minden játék még nekem sem tetszhet!



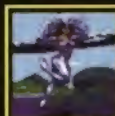


Mivel lehet, hogy valaki nem ismeri a szereplőket, íme egy gyors áttekintés: **Wolverine** eredetileg a leggyorsabban felgyógyuló karakter, de ezt a sajátosságot a játékban sajna elhagyták. Maradtak viszont az "adamantiumból" készült kézi pengék, melyek úgy vágják a vasat, mint kés a vajat. **Cyclops** speciális szem-optikája mindent megsemmisítő lézernyalábot gerjeszt. Eredeti követ is megrepeszteni képes rúgása a játékban jóval szelídebb, de akrobatikus mozgása miatt az ugrálós szintekre ő a megfelelő. **Gambit** kinetikus energiájával bármit képes megmozgatni. A játékban robbanó kártyalapokat dobál ellenfeleire, és félelmetes testgyakorlatokat végez. **Nightcrawler** az éjszaka gyermeke. A csapat legerősebb tagja, teleportáló képessége van. A füzetekben el tud tűnni a sötétben és a falakra tud tapadni, ez itt sajnos elmaradt.

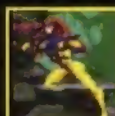




Nem kevésbé fontos az X-MEN segédcsapat: **Rogue** eredetileg képes az ellenfelek energiájának ellopására, de itt csak energianyalábját tudja használni. **Archangel** óriási pengeéles szárnyait veti be, ha valamely fő karakter bajba kerül. **Storm** képes arra, hogy az időjárás megváltoztatásával mindent elsöprő vihart idézzen elő. **Iceman** a leghasznosabb figura a képregényben a jeget és havat uraló képességével, a játékban inkább hídépítő képességét használja. **Jean Grey** erős telepata, leginkább a testek mozgatását favorizálja (többek között a zuhanó figurák megmentése is a reszortja).





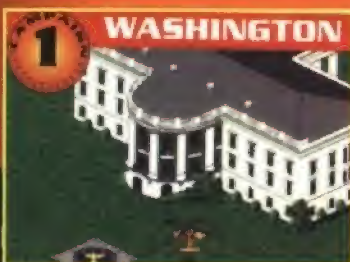


Martin

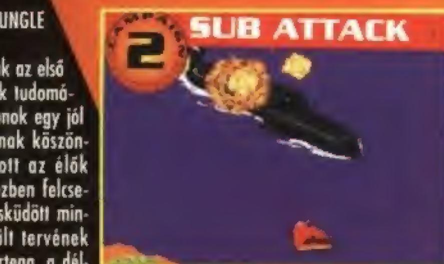
JUNGLE STRIKE

TO SEQUEL TO DESERT STRIKE

Az elmúlt év egyik legnagyobb slágere a DESERT STRIKE című stuff volt, nem is véletlenül! Az ELECTRONIC ARTS egyszerre célozta meg a MEGADRIVE és az SNES tulajdonosok táborát ezzel a teljesen újszerű akció játékkal, melynek végre elkészült a folytatása, a JUNGLE STRIKE.



Azok, akik végigjátszották az első játékot, örömmel vehették tudomásul, hogy Kilbaba tábornanok egy jól irányzott légi csapásunknak köszönhetően örökre eltávozott az élők sorából. Sajnos fia időközben felcseperedett, és vérbosszút esküdött minden amerikai ellen. Őrült tervének végrehajtásához Carlos Ortega, a délamerikai kábítószerbáró nyújt anyagi segítséget - róla tudni kell, hogy a világ legerősebb magánhadseregét toborozta össze, ultramodern fegyverekkel felszerelve. A két vadember ellen csak egy valaki veheti fel a harcot: egy tökéletesen kiképzett kommandós, aki a helikoptervezetés mellett kismillió más dologhoz is ért.



A Jungle Strike azért tekinthető tökéletes folytatásnak, mert alapjaiban véve semmiben sem tér el az elődjétől, és azok számára, akik azt megkedvelték, ugyanolyan szimpatikus lesz. Nagyon fontos ez, hiszen a DS-ban soksok fortélyt és fogást kellett megtanulni, melyeket most ismét alkalmazni kell a 8 teljesen különböző részben. A JS elsőre úgy néz ki, mintha csak néhány új háttér készült volna hozzá. Az első meglepetés akkor ér, amikor kiderül, hogy 4 különböző járművel kerülünk közelebbi kapcsolatba: régi helikopagónk tuningolt verziójával, a Comanche-csal; az MX-9 kódnevű harci légpárnással; az SFAC (Special Forces Assault Cycle) harcimotorral és az amerikai hadsereg legveszélyesebb csapásmérő eszközével, az F-117A Nighthawk Stealt Fighter-rel. Persze ezen nyalánkságok nem állnak rögtön rendelkezésre, ahogy egyre beljebb haladunk a játékban, egymás után fogunk találkozni velük.



A kezelésben lényeges változtatás nem történt. A járművek irányítását gyorsan elsajátíthatjuk, nagyon kezesen viselkednek. A START gomb megnyomására megkapjuk a főmenüt. Itt mindig megnézhetjük az adott küldetés célpontjait (A), a küldetések ismertetését (B) és a játék jelenlegi állását (C). Természetesen itt kérhetünk infot a készletek helyéről és az ellenség fegyvereinek elhelyezkedéséről. Az első részben a Washingtonban tevékenykedő terroristacsoportot kell hatástalanítani. Meg kell védeni a híres emlékműveket, az elnököt, stb... Ezek után Kilbaba plutónium szállítmánya lesz a célpont, plusz néhány atomtengeralattjáró a második epizódban (mivel ez egy "vízi" pálya, itt találkozunk a légpárnással). Harmadszorra sivatagi környezetbe kerülünk, az ellenség kiképzőtáborának közelébe. Itt kezdődik el az igazi móka, hiszen egy táborban dögivel találkozik a gyanútlan pilóta tankokkal, nehéztüzérséggel... A negyedik rész már igazi rémálom: egy éjszakai küldetés! Nagy segítséget nyújt a tájékozódásban a robbanások utáni fény, plusz az a tiszt, akit a térkép bal alsó sarkában levő egyik barakkból kell elfogni (elvileg ő lenne az utolsó feladat, de nélküle nem tudjuk a töltény és az üzemanyag helyét!) A negyedik küldetés San Pulso város megtisztítása körül bonyolódik. Mivel itt már légitámadás ellen felszerelt páncélautókkal is találkozunk, a motort is be kell vetni. A hatodik epizód egy hómezőn játszódik - ki kell szabadítani Wild Bill-t a másodpilótát, s szétrombolni a bázist. A hetedik küldetésben óriási rombolásnak nézhetük elébe, feltéve ha sikerül megszerezni a Lopakodót. Az utolsó rész a végső összecsapás - az ördögi duó megsemmisítése! Tomahawk rakéták, ágyútornyok, fegyvercsövek százaival kell szembenéznünk. S ha még ezeken a borzalmakon is túljutunk, nyugodtan hátradőlhetünk... vagy mégsem?

A JS-ban majdnem kétszer annyi pálya van, mint elődjében, ezért még a profik is el fognak akadni időnként. A pályák gyönyörűen rajzoltak, változatosak, s még egy részen belül is számtalan különböző tereptárggyal találkozhatunk. Az ellenséges járművek mozgása reális (az ágyútornyok forognak, s a lövészek sem mindig vesznek észre időben minket), de a szanaszét rohangáló vagy bújkáló emberkék animációja is klassz. Leírhatatlanul jó érzést ad a folyamatos robbanásokkal tarkított játékmenet, a veszett lövöldözés, de a lopakodó, lesből támadás is.



A JS szerintem a jelenleg létező egyik legjobb MEGADRIVE stuff. Az akció és stratégiai elemek tökéletesen ötvöződnek benne, ezért minden SEGA MEGADRIVE tulajdonosnak ajánlom. Persze az SNES tábornak sem kell eret vágnia, hiszen előbb-utóbb az ő verziójuk is elkészül!

Martin

SHADOWRUN

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Seattle jelenleg a Grunge rock irányzat bölcsője, innen származik a Pearl Jam, az Alice in Chains is. Ki gondolná, hogy évtizedek múlva a legsötétebb cyberpunk székhellyé válik? Hogy ezt honnan tudom? Hát a DATA EAST legújabb SNES-re készült játékából, a SHADOWRUN-ból!

Eddig is érdeklődésem középpontjában álltak a Cyberpunk kérdéssel kapcsolatos dolgok, de sajnos a Neuromancer-en kívül még egy játék sem foglalkozott a kérdéssel. Örömmel vettem hát kézbe a SR-t, amely egy olyan izometrikus nézetből látható kalandjáték, amelyben akció és RPG elemek is vannak, sőt még arra is lehetőség van, hogy a Cyberspace-be kapcsolódva egy teljesen új világot fedezzünk fel.

A főszereplő Jake Armitage, egy Shadowrunner, aki teljes emlékezetkiesésben szenved. Az a feladatunk, hogy összerakjuk egy őrült történet részleteit, megtudjuk, hogy kik is vagyunk valójában, fényt derítsünk a körülvevő titokra, s mellékesen életben maradjunk.

Az 50 év múlva bekövetkező változások annyira megváltoztatják a világ arculatát, hogy az egy 1993-as szemnek riasztóan hat. A kisvárosok a gigantikus MEGACORPS-oknak köszönhetően egybeolvattak, az emberek többsége állatiasan robotol. Az "ébredés" éve óta egyre gyakrabbak az olyan fantasztikus lények, mint a trollok, orkok, törpök, lépten-nyomon találkozni varázslókkal, szemfényvesztőkkel, s mindez egy technikailag ultramodern környezetben zajlik. Ez a fejlett technikai szint is megszülte gyermekeit, ők azok, kiknek a Cyberspace a második otthonuk. Ők a SHADOWRUNNER-ek, az Árnyéklovagok. A gazdagok elérhetetlen környezetben, biztonságban élnek. De az igazi élet lent, az utcákon folyik - az árnyékban -, ahol pénzért, nuyen-ért minden kapható. Még Árnyéklovag is.

A játékban figuránkat és a kesztyű ikont az irány gombbal mozgatjuk. A többi gomb rendeltetése attól függ, hogy akció módban vagy menü módban vagyunk-e. Az L és R gombok megkímélnek a felesleges menühasználattól: R-rel nyithatjuk az ajtókat, L-lel vizsgálhatunk meg valamit. A menü kezelését nem ismertetem, hiszen itt nincs más dolgunk, mint a kesztyűvel kiválasztani a kívánt akciót.

Ha a játék során olyan figurával akadunk össze, aki hajlandó szóbaállni velünk, egyszerűen csak beszélgethetünk vele, vagy speciális dolgok után érdeklődhetünk. A karakterek mondanivalójában gyakran vannak kiemelt szavak, ezek a Kulcsszavak. Igyekezzünk minél több ilyet megtudni, mert a későbbi párbeszédeknél szükség lesz rá, hogy ezekre rákérdezzünk (Jake minden hallott kulcsszót gondosan memorizál). A tárgyak felvételére több mód is van. Vagy egyszerűen csak rámutatunk a képernyőn látható megszerezni kívánt dologra, vagy megvizsgálunk valamit (szekrényt, tetemet), s ezután választjuk ki, ami nekünk kell. Ha megszereztünk egy fegyvert vagy védőruházatot, nem elég felvenni, használni/viselni is kell. Soha ne lőjünk ártatlan emberekre. Ameddig meg nem gyógyultunk béreljünk fel Árnyéklovagokat, akik elvégzik a piszkos munkákat helyettünk (ők lehetnek zsoldoskatonák, deckkezelők és varázslók is). A csapat tagjait gyógyíthatjuk, átadhatunk cuccokat nekik, sőt azt is megadhatjuk, hogy harc közben kire lőjenek. A játék során varázslatokat tanulhatunk meg, melyeket ugyanúgy kell irányozni, mint a lövéseket.

Ha megtaláltuk a szobánkat, lehetőség van állásmentésre és a KARMA (tapasztalati) pontok felhasználására. Minél fejlettebb egy tulajdonságunk, annál több karma kell a következő szint eléréséhez. Ha már képesek vagyunk belépni a Cybertérbe (akár egy felbérelt decker segítségével) a biztonságos út megválasztásával menjünk el az adattárolókig, s szembeállva szívjuk le az infót (a szürke kockákon lépkedve a deck kiírja, hogy a körülöttünk levő 8 kockán hány védő IC van. Forduljunk afelé a kocka felé, melyen az IC-t lenni véljük, s nyomjunk B-t. Ha jól választottunk, az IC megsemmisül, ha nem, erőnk csökken. Néha csak akkor tudunk hatástalanítani egy riasztót vagy kinyitni egy ajtót, ha a területen levő összes IC-t kiirtottuk). Kilépés után az INVENTORY menüben nézhetjük meg, hogy mit találtunk (kódszó, pénz és infó lehet bennük). Azt, hogy hogyan boldogulunk a sztorival nem szívesen írom le. Aki esetleg elakad, írjon, ha tudok, segítek.

A SHADOWRUN a maga nemében egy bombasztikus játék. Grafikája ugyan nem tökéletes, kicsit sötét hangulatot áraszt, de a sztorihoz nagyon illik. A hanghatások limitáltak, de azt hiszem egy ilyen játéknál nem az audio-vizuális élmény domináló. A megoldandó logikai feladatok közel sem egyszerűek, s egy csomó akció rész is van, ahol vérre menő küzdelem folyik. Aztán ott van még a Cybertér is, amely szintén megér egy misét. Azoknak, akik kedvelik a nehéz kalandjátékokat, s nem idegen számukra a Cyberpunk téma, kedvencük lesz a SHADOWRUN.

MARTIN

TINY TOON

Mint azt [illegible] SNES-es olvasóink, abban a [illegible] csak két játékot mutatok be számukra. Ennek az az oka, hogy a legtöbb [illegible] ugyan, de [illegible] a HURST-ben egy ház lakott, a FAMILY DOG-ban egy kutyus, [illegible] a TINY TOON-t választottam, hiszen a [illegible] film-figurák hazánkban is ismertek.

Buster Bunny [illegible] Ha [illegible] A ROAD RUNNER [illegible] Gyalogkakukk [illegible]

[illegible] amerikai foci [illegible]

[illegible]

A pályák között egy kerék megforgatásával választhatjuk ki, hogy melyik [illegible]

[illegible] Vagyis van még a [illegible]

A játék nem [illegible] grafikát vonultat fel. [illegible]

MARTIN

GAME BOY

ALIEN3

Hát ez igen, ezt is tudja a GAME BOY! Egy igazi akció-kalandjáték, ráadásul egy szuperfilm alapján. A sztori ugyan egy kicsit át lett fett dolgozva, de hát ahogy a lengyel mondja: Who cares?... Ripley hadnagy, a Sulaco nevű hadihajó utolsó túlélője kényszerleszállást hajt végre a Fiorina 161 kódszámú börtönbolygón. De nincs egyedül. Egy idegen is vele van!

A játékban az a feladatunk, hogy Ripley bőrébe bújva összeszedjünk egy csomó olyan tárgyat, melyek segítenek abban, hogy az idegen fajt mindörökre kiirtsuk az élők sorából. Persze ez csak lépésről lépésre megy, s közben még életben is kell maradni, hiszen kedvenceink sem tétlenkednek. Egyre jobb fegyvereket - még automata puskát és lángszórót is - találhatunk, és valahol ott hevernek Bishop maradványai is, s miközben mi bolyongunk az állomás útvesztőiben, az idegenek szépen ritkítják a többieket. Ajtónyitó kártyát, térképet, fegyvereket, elsősegély készletet lelhetünk, s gyakran kell kapcsolók után kutatni.

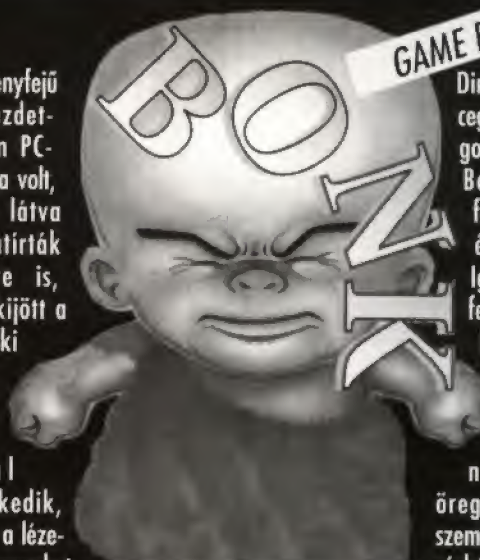


Mint mondtam, a fő cél az idegenek kiirtása, de lehetőleg úgy, hogy minél több embertársunk maradjon életben. Jó érzés, hogy az eszeveszett lövöldözős MEGADRIE és SNES verziók mellett készítetek egy "nyugodt" változatot s!

A grafika nagyon apró, de klassz. Az idegenek változatosak, s egy kicsit idétlenül mozognak, tehát van esélyünk átlavírozni köztük. Ahogy halad a sztori, digitalizált képekben láthatjuk, hogy mi történik. A zene nagyon stílusos, idegborzoló.

MARTIN

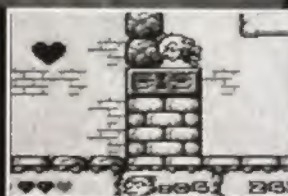
GAME BOY



BONK

Bonk, a keményfejű ősgyerek kezdetben a Japán PC-ENGINE sztárja volt, de a sikert látva kalandjait átírták számítógépre is, most pedig kijött a GB verzió. Aki ezzel a barομi aranyos akciójátékkal megismerkedik, az elfelejti a lézereket, fegyvereket, sőt még az ütést, rúgást is: kizárólag a fejelés lesz a favorit számára.

Ez a Bonk fiú nem kevesebbre vállalkozott, mint hogy megmenti a Dinoszauruszföldet, Hold hercegkisasszonyt és borsot tör a gonosz Drool király orra alá. Bonk a fejelés mellett faltörésre is képes, sőt fára és vízesésre(!) is mászik. Igen sok szinten kell végigfejelgetni magunkat a sikerhez. A már említett erdős és vízesésekkel teli pályákon kívül a víz alatt úszkálva is helyt kell állnunk, de betévedünk egy öreg kastélyba is, míg végül szembekerülünk Droll királlyal, a sárkánygyíkkal. Persze míg ide elérkezünk, jónéhány főellenséggel találkozunk még.





A BA grafikája első osztályú. Azt hiszem ez az első olyan játék, melynek kidolgozottságát a Mario sorozathoz hasonlónak érzem. A grafika aprólékos, változatos, humoros - ez nem egy kutyafuttában összedobott játék, ez egy igazi GAME BOY csemege!

MARTIN

ZELDA

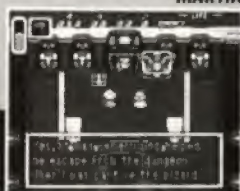
Tippek és trükkök

Egyik nap mit sem sejtve léptem be szerkesztőségünkbe, s mire felocsudtam volna, Zolee papa egy köteg levelet nyújtott át nekem, ördögi mosoly kíséretében. A levelek írói egyet akartak - ZELDA leírást. Mit tehettem (*Zolee az erősebb*), összedobtam valami segítségfélét a játékról. Sajna teljes leírást nem tudok adni, mivel az anyag annyira nagy lélegzetvételű, hogy ahhoz a 6 oldal is kevés lenne (talán, majd ha a konzol rovat 12 oldalas lesz). Kedves Illés Gyuri (Debrecen), Langó Jani (Bp) és Anda Peti (Bp), remélem, hogy segítettem valamit. Annak a névtelen "*jólnevelt*" illetőnek pedig, aki fröcsögő szájjal pocskondiázta a konzol rovatot, üzenem, hogy valószínűleg nem csak egy-két ember kiváncsi ezekre a leírásokra. Mindjárt itt van ugyanis 3 srác, akik ráadásul ugyanazt a programot vették meg, s mindhármójuknak nagyon tetszik. Nos lássuk azt a bizonyos medvét: A kalapácsot Darkworld-ben, az első kastélyban lehet felvenni. - Az aranykesztyűt Darkworld-ben, a 4. kastélyban. Ezzel a sötét színű kövek is felemelhetőek. - A tükröt, amellyel Darkworld elérhető, az öregtől kapjuk meg, akit el kell vezetni barlangjába (Death Mountain). - A furulyát úgy szerezhetjük meg, ha Darkworld-ben (ezentúl csak DW) elmegyünk a piramistól dél-nyugatra a faligetbe, ott felvesszük az ásót, visszateleportálunk Lightworld-be, és a park ÉNY-i részén ásni kezdünk. Használni a faluban kell, a szélkakasnál (miután az öreggel beszéltünk). - A Pegazus cipőt, mellyel a mindent elsöprő, faltörő futást produkálni lehet Sahasrahala-tól kapjuk az East Palace megoldása után. -A szuper bombát, mellyel a DW píramisan lyukat üthetünk, DW-ben, a saját házunk helyén vehetjük meg (Bomb shop). - A varázskönyvet úgy lehet leszedni (Kakariko falu, könyvtár), ha nekiszaladunk a polcnak.

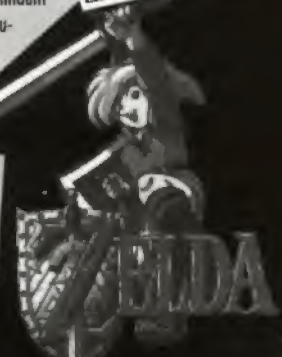
Hát ennyi lenne a ZELDA segítség. Várom a további kéréseket!

MARTIN





SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM



CsevegŐ

u
m
i

'Csobb, hörp, cupp'. Hogy mik ezek? Hát hangutánzó szavak az idei nyári szünet jellemzéséhez. Csobbanás a Földközi-tenger hűs habjaiban, majd jéghideg Budweiser sör szürcsölgetése a napsütötte parton, végül barátnő átölelése és gyurmálása amúgy levezetésképpen. 'Tütüüü, azanyááád, köhh'. És hogy ezek mik?! Végre itthon: 3 óra várakozás a határon kedves muzulmán testvéreink hazaarándokolása miatt, megérkezés az ország szívébe, Budapestre egy pazar csúcsforgalom kellős közepére, majd fej elvörösödése és belső szervek kiokádása a szmogfelhőben. Végső elkeseredésemben bebatytyogtam a szerkesztőségbe, hátha csoda történt, és míg odavoltam, egy medencét is építettek a hall közepére. Mondanom sem kell, hogy medencének hűlt helye sem volt, de annál nagyobb öröm volt látnom, hogy levélhegyek tornyosulnak az asztalomon. A hűsítő víz helyett tehát a boldogságban úsztam... Ezennel pedig megosztom Veletek is örömöm forrását.

576 KByte Quest - The Cartoon

Nédd má'! Egy képregény! Gondolom mindenki meghökkent, mikor a Csevegővel szemközti oldalon egy HAMISÍTATLAN képregény néhány képkockáját pillantotta meg. Nem csalás, nem ámítás, ez tényleg az. Régi ismerőseinktől, Riedl Rómeótól és Gergely Sándortól egyszer már közöltünk néhány skiccet, amin felbuzdulva a srácok beküldték az 576 KByte Magazin megvásárlásának kínkeserves történetét feldolgozó, általuk készített rém/képregényt. Elolvastam és felötlött bennem a gondolat, hogy miért ne tehetnénk be az újságba, mint színesítést. A sztori elég egyéni (de korántsem egyedi, ugye tudjátok mire gondolok), a rajzok jópofák, a szövegek pedig elég vagányok. Egyszóval ez kell nekünk. Remélem nektek is tetszeni fog, én majd berosáltam a röhögéstől. Három vagy négy részletben közöljük le, minden számban egy-egy oldalt.

Sweet Little Sixteen

Ehavi kedvencem következik. Írója (mily meglepő) egy nőszemély Nyíregyházáról, akinek az inkognitóját a báty érdekében is megőrzöm. "Helló fiúk! Nagyon tetszik az újságotok, de ezzel nem csak én vagyok így, hanem a bátyám is. Állandó előfizetője a lapnak, szerintem már élni sem tudna nélküle. Minden hónapban epekedve várja, hogy megérkezzen az újság. Ilyenkor nem lehet vele bírni. Gondolom el tudjátok képzelni, hogy mit csinál akkor, ha nem jön időben az újság... Egyszóval ez az újság teljesen megbabonázta. Állandóan azt bújja ahelyett, hogy csajozna. Pedig már 17 éves. Én még csak 16 vagyok, de legalább már volt egypár fiúm. Igaz, ha éppen nem fűzöm, olyankor az újságotokat olvasom. Ilyenkor a bátyám szét tudna robbanni, hogy mindig akkor olvasom az újságot, amikor ő szeretné. Ugyanis ő állandóan azt olvassa. Aláírás: V. Szilvia, Nyíregyháza". Kedves Little Sixteen Szilvi! Igazán belevaló csaj vagy! Leveled tanúsága szerint remekül össze tudod egyeztetni a fűzést és az "újságozást". Áruld már el nekem a titkot, hogy mit mondasz a pasidnak, amikor rád jön egy kis újságolvasás? Nekem ugyanis állandó probléma a barátnő és az újság szerkesztésének az összeegyeztetése, és talán Te tudsz gyógyírt rá. Ez most komoly, várom leveled! A bratyódat meg értsd meg még egy kicsit, valószínű, hogy egy éven belül csak Te fogod olvasni az újságot, a bátyád meg a másik szobában egy egészen más szenvedélyének fog hódolni...

Amit a nyomdafesték sem tűr el...

"Zolee, Zotyó, Zoltánka, Zutyi, Kisfiam! Azért írok, hogy csináljatok má' valamit ezzel az újsággal! Sajnos azt kell mondanom, hogy elég siralmas. Az egész. Helyesírási hibák. Mi az hogy 'egyenlőre'? Ha a fociba' 1:1 az állás, akkor van egyenlőre. Ha a Primós verzió még nem jelent meg, akkor egyelőre. Világos vót? A Csevegő ebbe' az újságba nem kéne. Sz**. Nincs bent semmi. A CoV - az má' igen! Ott besz**ik az ember a röhögéstől. De itt? A leírások k**va unalmasak. Humor kéne bele! Volt egy szám, ilyet írtál bele: 'hos lássuk'. Hol a vessző? He? Meg: 'három oldalas'. Az olyan, amit a disznóból csinálnak? Tudsz, fiam, nagyon tudsz! Ha a CovBoy után szabadon beszólásaid után odaírod a neved, legalább egy ki***ott kötőjelet odaírhatnál! A menüt hosszú ű-vel kell írni? Ezekeszint... Hülye vagy haver! Hova jártál iskolába? A CoV a favorit, nem egy ötnetvenhat! Csak kínomba' veszek. De most megígérem, hogy többet nem fogok. Sz**t én is tudok csinálni. Csak én lehúzom és nem adom ki. Ha szimulátorról írtok, akkor a bevezetőbe' ne akarjatok regényt írni: '...A húgyhólyagom szétrepedt. Orcámról az izzadság rúzsozott ajkaimba folyt. A lemenő nap sápadt fényénél egy MIG emelkedett ki a dombok mögül... stb.' B****átok meg! Sz** az egész! Most meg csináljátok ezeket az új design-okat. Besz**ok! A f**om se tudja elolvasni, b*zdmeg! Meg ahogy tördelitek azokat a kib**ott sorokat! Tele van hibával. Szeretitek nézni a színes sz**t, amit havonta összeraktok? Mi ez? Képeskönyv? Bunkó parasztok vagytok! Kapjátok be a f**omat! Ha neked sincs neved, b***meg, akkor nekem sincs! De mégis! Én vagyok a legnagyobb 576-fan(szőr)! Utóirat: az újságot csak a bunkók veszik! (Oké, én csak vettem.)". Drága, aranyos egyetlenem, piciny Fanszőröm! Köszönettel vettem értékes soraid, amelyek mély emberi érzelmekről és magasfokú intelligenciáról tanuskodtak. Megpróbálok a TE szinteden válaszolni a levélben felvetett problémakörökre, b***meg! Ad egy: A helyesírási hibákat elismerem, de ha jól számolom, kábé 500 ezer karaktert kellett ahhoz átnyálaznod, hogy 4-5 hibát találj. Menő csávó vagy, apám! Ja, és mellékesen a nemi aktusra való felszólítás (b*szd meg!) "sz"-szel íródik, nem pedig "z"-vel. Ha már ennyire előszeretettel használod, legalább tudd helyesen leírni, tökikém! Ad kettő: Természetesen tudomásunk van más magyar lapokról is, és ismerjük azok stílusát, szövegezését. A TE kedvedért ismételten kijelentem, hogy NEM akarunk senkivel sem versenyt viccelni, még akkor sem, ha egyes olvasók a "kif*som a belem a röhögéstől" leírásokat kedvelik. Minden újságnak megvan a maga arculata, mi pedig a "félkomoly" kategóriát céloztuk meg, a macska rúgja meg! Ad három: A leírások eleji bevezető monológok pedig nem helytöltés céljából születnek, f*szfejkém, hanem hangulatot adnak az adott cikknek, hogy ne csak abból álljon például egy szimulátorprogram leírása, hogy "F1: utánégető be, F2: fék ki, Q: katapult, stb." Ad négy: Ahhoz képest pedig, haver, hogy ki nem állhatod az újságot, egész jól ismered a belső felépítését meg a stílusát. Hogy is van ez??? És kitt a bunkó?

Óda az 576-hoz

Búcsúzásként jöjjön egy Ugly Kid Zolee-díjas költemény Sáfi Gábor művész úr közelmúltban megjelent verseskötetéből. A kiadvány már most muzeális értékű, ugyanis egyetlen egy példány készült belőle, és az is a fiókomban hever, hehe.

"Tér közepén a bódéban újságosnő kiabált/Jöjjenek csak emberők, mert megjelent a kilóbájt!/Csődültek az emberek, tolakodtak rendesen./Újságosnő osztogatta az újságot kedvesen./Én vettem meg az utolsót, cápa volt az elején./Kétszázhetvenhat forint, ez állt a tetején./Otthon fekve, az ágyamon, elütöttem az időt./A kétoldalas Csevegőtől alig kaptam levegőt./Hókusz Pókusz, Space Hulk, Democracy./Mi leszek én ettől, ha nem crazy?"

Zolee

KÉPREGÉNY

"Íme egy kép (rém) regény mindennapos 576 gondjaimról. A történet sok-sok reális elemet fog tartalmazni a szövegrészekben (pl. nevek, helyszínek) és a képekben is. Lesz azonban irrealitás is benne jócskán, hiszen különben unalmas lenne az egész. Figyelem! Az alapötlet - újságvásárlási procedúra - elgondolkodtató! Üdvözlettel: Reidl Rómeo"

Hely: Kaposvár, Damjanich utca
Idő: Tökmindegy, pl:csütörtök egy fulltime-os tanítási héten (ősz vége)
Főhős: Én
Hangulat: Negatív kisugárzás, úgynevezett pechszéria utóhatásai.



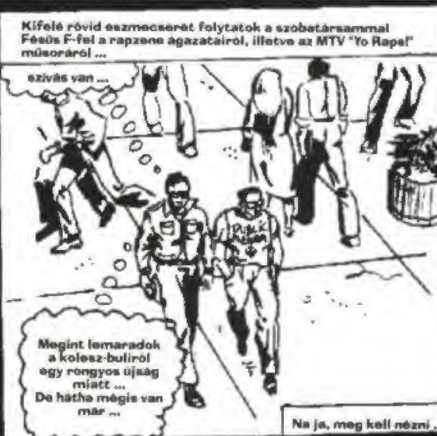
Íme egy tipikus jelenet a kaposvári koleszban















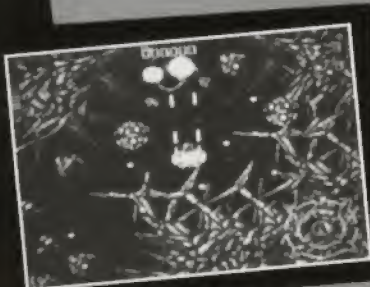
érkezés!

AMIGA

Ha a Psygnosis keze egy játékban benne van, az már biztosítékot jelenthet mindenki számára, hogy nem mindennapi élményben lesz része a betöltés után. Így van ez a Walker esetében is, amely vészesen dögösre sikeredett. Egy Birodalmi Lépegetőre emlékeztető szerkezettel kell péppé lőni mindent, ami él és mozog. A helyszínek elég bizarrra sikerültek, hiszen a II. Világháborús romvárosoktól kezdve egészen a jövő századi San Francisco-ig nyomulhatunk be az ellenséges vonalak mögé. A lépegető mozgatási animációja brilliáns, a kísérő hanghatások pedig egész egyszerűen döbbenetesek. A játék szerintem nehéz, egyedül nem is lehet végigvinni, mivel joystick-kal és egérrel kell egyszerre irányítanunk, az ellenfelek pedig lélegzetvételnyi időt sem hagynak lazításra.



Nemhiába kapott olyan magas értékelést mindenhol a Dune II még PC-s korában. Most, hogy megjelent végre-valahára Amigára is, komoly elvárásaink lehetnek vele szemben, legalábbis az elődi alapján. Nem fogunk csalódni! Szinte változatlan minőségben és élvezhetőség mellett ültette át a Westwood Studios fejlesztőgárdája a kistesóra. A kissé hosszú installáció után egy az egyben ugyanaz a kép fogad bennünket, mint a PC-s verzióban. Ugyanolyan egyszerű a "mutass-rá-és-pöccintsd-meg" kezelés, a grafika itt is szemet gyönyörködtető, egyedül a digitális beszédek, hangok hiányoznak, illetve koptak meg egy kicsit. Akik imádják az árkád-stratégiai játékokat, azok őrjöngeni fognak érte, akik még nem szerették, azok ezek után biztos belejönnek a stílusba.



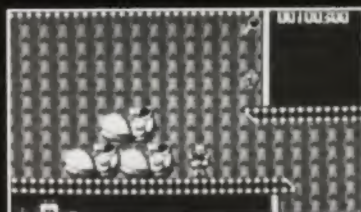
"A Blastar új távlatokat nyit meg az űrjátékok előtt!" - így hangzott a Core Design beharangazó szlogenje az új, egész estét betöltő produkciójukhoz. Hát, mit mondjak, ha ezek a kilátások, akkor igen sötét jövő áll az űrkalózok előtt... Az első pillantásra kirobbanó szépségűnek és pazar szórakoztatónak tűnő anyag két perc után a frászt hozza az emberre, annyira idegesítővé válik. Meg kell hagyni, hogy tényleg első osztályúak a hátterek és a finomscroll se rudli (még az R-Type is megirigyelhetné), de sajnos az irányítás kiábrándítóan rossz, a játék maga pedig igazából nem szól semmiről. 6 pályán keresztül kell a csodás hátterek felett siklani, a felbukkanó ellenfeleket kilövöldözni, és a bónuszcuccokat felcsipegetni. Ez má' dúfi, mi?

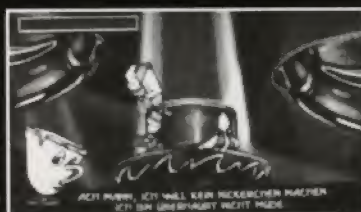


Hogyan lehet minimális ötletből remek játékot csinálni? Úgy, ahogy a Virgin programozói tették azt a Global Gladiators-ban. Egy igazi, hamisítatlan mászkálós akciójátékról van szó, amiből már kismillió jelent meg, de ebben valami pluszt is kapunk a pénzünkért. Egy laza legénykével kell végigtépnünk a legelvetemültebb helyeken, zöld trutymók, haragos piranják és egyéb elvetemült támadók kereszttüzében. Egyedüli fegyverünk egy vízipisztoly, amiből valami furcsa zöld lé szottyan elő, ami talán a McDonalds legújabb üdítőjét (McFröccs) akarja szimbolizálni (ugyanis ők szponzorálták a játékot). Nagyon cuki az a jelenet is, amikor egy picit elidőzünk valahol és a figura megpörgeti a fegyverét, kihúzza a rágóját, stb. Ne sokat cicózz, szerezd be!

PC

A Robocod (James Pond 2), miután sikerével letarolta az Amiga és Megadrive híveket is, most PC-n aratja a babérokat. Egy megátalkodott gonosztevő bombákkal töltött plüss-pingvineket helyezett el egy játékgyár raktárában, amelyek a terve szerint pont a karácsonyi csúcsforgalomban levegőbe repítik az üzemet. James Pond felkerekedik, hogy a 2500 (!) képernyőnyi, 8 pályára osztott területen hatástalanítsa a robbanó pingvineket. Az ugráson, futáson és guggoláson kívül leglátványosabb mozdulatként, Pond meg is tud nyúlni, amivel a felsőbb platformokra juthat fel. A









OLDAL

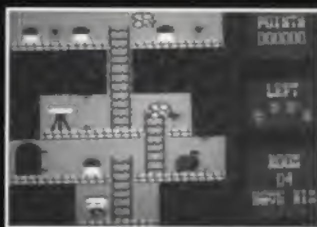
gyűjtőszenvedélyünket itt aztán igazán kiélhetjük, mert milliónyi felszedhető izé van elszórtan a terepen. Sajnos a hátterek elég sivárak, főleg ha a mai favorithoz, a Zool-hoz viszonyítjuk.
A hazai mozikban is forgolódott a Walt Disney "szülötte" The Beauty And The Beast című rajzfilm. Megjelent a megjátékosított változat is, ami kivételesen jól ötvözi a film részleteit a játék alkotóinak fantáziájával. A rövid sztori, aki nem ismerné: egy szépséges herceget gonosz varázslattal szörnyszülötté változtatnak, és csak akkor nyerheti vissza eredeti alakját, ha egy hajadon szerelmét ilyen rusnyán is el tudja nyerni. Adott idő alatt kell 5 féle típusú játékban bizonyítanunk rátermettségünket. A filmbeli szereplőkkel (kiscsengő, teáskanna, kávéskanál) elvégzett feladatok a memóriát, a reflexeket, a megfigyelőképességet teszik próbára. A játék igényesen kivitelezett grafikájával, és kissé gyermekded cselekményével leginkább a tíz év alattiakat célozza meg.
Ki hitte volna, hogy az Amigán világhírűvé lett Sensible Soccer egyszer majd PC-n is a képernyőkre kerül. Jómagam is e hitetlenek közé tartoztam addig, amíg fel nem bukkantak az első bemutató képek a konverzióról. Most, hogy megjelent a kész játék, frankóra mondom, hogy eléri, sőt bizonyos szempontból le is pipálja az elődöt. Semmit nem von le az élvezetből az, hogy lemmings-szerű mütyürök szaladgálnak a zöld gyepen, és az embernek két centiről kell bámulnia a képernyőt, mert az adja az igazi beleélés lehetőségét. Legjobb a hatás pedig akkor, ha ketten nyomjuk egymás ellen a meccset, mert ilyenkor gyakori, hogy a Sound Blaster "nézőordításait" a saját sikításaink nyomják el. Ez az a fociprogram, amit senkinek sem szabad kihagynia.
Nekünk európaiaknak gyakran igen furcsának tűnhetnek vágottszemű testvéreinknek, a japánoknak szokásai, hagyományai. Ezt a "másképp gondolkozást" lovagolja meg a Nippon Safes Inc. című szatirikus játék is. Egy remekbeszabott kalandjátékról van szó, ami tele van furcsábbnál-furcsább helyzetekkel, alakokkal. Példának okáért vegyük a három főszereplőt: a szexis, de kicsit butácska Donna Fatale, az ügyes, de pápaszemes Doug Nuts és a barami primitív, de bivalyerős Dino Fagoli közül választhatunk, hogy melyikkel szeretnénk elveszni a mai Tokio forgatagában. Egy jó darabig csak tétlenül sétálgatunk, amíg lassan bele nem gabalyodunk egy jó kis bankrablásba, amit "véletlenül" nekünk kell végrehajtanunk. Hogy ebből mi sül ki?

C-64

Valljátok be őszintén: ugye mindenki megvetően néz egy alig 50 blokkos játékocskára, azzal a gondolattal, hogy biztos tévedésből került a lemezeztekre. Nos a P. P. Digger esetében vétek lenne ezt tenni, ugyanis a hangyapiszoknyi terjedelem remek szórakozási lehetőséget takar. Valójában a legendás Boulder Dash '93-as ükunokájáról van szó. Aki nem ismerné a feladatot (bár ezt felettébb csodálnám): mütyűr emberkénkkel gyémántokat kell gyűjtögetnünk a föld alatt. A drágakövek alatt/felett/mellett sziklák is találhatóak, amelyeket, ha rosszul mozdítunk el, a fejünkre hullhatnak, de segítségükkel a futkosó ellenfeleinket is kilapíthatjuk. Amint elég gyémánt gyűlt össze (a képernyő felvillanása jelzi), tépjünk a kijárathoz. Ugye ismerős?!



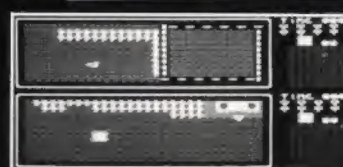
Sok értelmetlen játékkal összehozott már a sors, de most egy különleges esettel gyűlt meg a bajom. A címe Rings 'N' Up, a stílusa leginkább mászkálós/gyűjtögetős. A játék célja... Nos itt elakadtam, mivel három órai játék után sem sikerült rábukkannom az értelem leghalványabb szikrájára sem. Viszont ennek ellenére, mint egy dilis, úgy húzogattam a joyt, hogy egy-egy szinten továbbjussak. Amire jutottam: egy nyakigláb szemmel kell a platformok között mászkálni, használva a teleportokat, amelyek a legváratlanabb helyekre repítik az embert, gyűjtögetve a kis kulcsokat, amivel a zárt ajtó nyitható, szedegetve a bónuszbigyókat, és a sürgő-forgó ellenfeleket és áramsugarakat kerülgetve. Nem egy Nobel-díjas alkotás, de hülyéskedésnek nem rossz...



Akik nemcsak egy C64-essel, hanem egy jó haverral is rendelkeznek, azoknak a Bolo névre hallgató anyag ajándék lesz. A barát azért kell, mert csak ketten játszhatunk vele, mégpedig a következőképpen: adott két katonai Főhadiszállás, egy hatalmas bejárandó csatatér, jópár elpusztítandó célpont, a legkülönbözőbb tereptárgyak és persze két szembenálló tank, amiket mi irányítunk. A feladat az, hogy a jobb oldalon látható kis térkép segítségével bejárjuk a területet, a katonai célpontokat megsemmisítsük, és lehetőleg ellenfelünk orra alá borsot törjünk. Mivel a tankok mozgása kifejezetten fürge, ezért iparkodnunk kell, hogy elmeneküljünk a másik elől, vagy éppenséggel utolérjük őt. A kezdeti 8 tank nem sok, mert pillanatok alatt kifüstölhetik 2-3 egységünket is.



Gondolom nem kell ecsetelnem a C64 mai programellátottságát és annak színvonalát. A rossz hírek ellenére most végre megjelent valami, ami egész játszható anyagnak tűnik. A címe Detonators, amiből nem nehéz kitalálni, hogy bombák lesznek a főszereplők. Valójában arról van szó, hogy egyedül, vagy egy haverunkkal csapatba tömörülve (Team Mode) kell bombákat telepítenünk a területre, és az ott lézengő ellenfeleket az időzített szerkezetekkel kifüstölnünk. Nem könnyű feladat, mert a mozgásuk alig szisztematikus, tehát csak a jó időzítés és a szerencse segíthet. A felsőbb szinteken annyi nyüzsög belőlük, hogy csak győzzünk elhúzni a csíkot előlük. Természetesen a bónuszéletek, pluszpontok itt sem hiányoznak, úgyhogy nem lehet lazsálni, az tuti!



Valahol a Karib-tengeri szigetek egyikén a finom homokban elnyúlva, a pálmafák és a lányok már-már unalmas karéjában, miközben a jéghideg Coke-t szopogattam a kezembe akadt néhány jobbnevű lap, természetesen játékokról. Kelletlenül belelapoztam az egyikbe, gondolva, hogy úgysem hoz semmit ez a nyár, de amikor megpillantottam a tartalomjegyzéket felnyüszítettem: mialatt itt



lopom a napot, a cégek elárasztják a piacot a legklasszabb kaland stuffokkal és egyebekkel. Kaptam magam, s otthagyva az édent elindultam vissza a szürke, komor Budapestre...

Na azért nem ennyire orvosi az eset, de valóban rengeteg kaland anyag jött ki, amíg én távol voltam. Nem is tudtam hol fogjak hozzá, de végül a Blue Force-t részesítettem előnyben, hisz annyi jót zengtek már róla az újságok. Nem kellett csalódnom benne: a Police Quest sorozat készítője a Tsunami színeiben is tudott "valamit" nyújtani. Bár a játék sztorija kicsit sablonos, de az egésznek van hangulata, és az ember egykettőre a főszereplő bőrében találja magát. A játék nagyon szép, sok digitalizált részt láthatunk benne, a zenét pedig mintha egyenesen egy filmből kölcsönözték volna. Egyedüli hibája, hogy könnyűre sikeredett, s a Police Quest-ekhez szokott játékosoknak nem valami nagy kihívás.

Az intrót végignézve sejthetjük a kerettörténetet: egy bárban egy jól öltözött úriember átad egy disket egy lezseren öltözött srácnak, aki feltűnés nélkül elteszi a lemezt. Öltönyös el, a lezser ruhás még az asztalnál marad. Néhány röpke perc múlva megjelenik két fickó a bárban. Az egyik igazolványát a srác felé mutatja, aki a következő pillanatban már a bár előtt várakozó motorjára pattan. A nagy rohanásban elveszíti a lemezt, amit a rendőr felkap. Beülnek a kocsijukba, majd eszeveszett üldözés veszi kezdetét a városban, de végül a motorosnak sikerül elmenekülnie... Négy nap múlva este a rendőr házánál egy gyanús alak tűnik fel; nem sokkal később két lövés dördül, majd még kettő...

Tizenegy évvel később: a meggyilkolt házaspár gyermeke már felcseperedett, s a rendőri pályát választja. Az akadémián töltött évek után végre belekóstolhat a motoros rendőrök életébe: s mi itt kapcsolódunk be a történetbe...

Az első nap

A képernyő felépítése gondolom mindenkinek egyértelmű: láthatjuk tárgyainkat, pontszámunkat, a nyilakkal pörgethetjük tovább a tárgyak listáját, s ha valamelyik tárggyal a kérdőjel ikonra clickelünk, egy kis infót olvashatunk róla. Az akcióikonok ismerősek lehetnek a Ringwordből: a jobb gomb megnyomására hívható elő a menü, ahonnan a Sierrákból már jól ismert ikonok köszönnek vissza. Különféle cselekvést a bal gombbal végezhetünk.

Miután Ryan (azaz mi) megérkezik a rendőrség épülete elé, menjünk be az ajtón. Bent Ryan átöltözik rendőrruhájába, majd visszakapjuk az irányítást. Vegyünk fel egy körözvényt Follet Forestről, aki a katonai raktárból valószínűleg 9 mm-es lőszert tulajdonított el. Menjünk be az előadóba, ahol megkapjuk aznapi feladatunkat: Mialatt a többiek Folletra vadásznak, mi leszünk a tartalék. Pattanjunk fel a motorra, s menjünk el valahová (itt a közlekedés nem olyan kretén mint a PQ3-ban, egyszerűen csak rá kell kattintani a térképen a célpontra). Miután valahol leparkíroztunk, szálljunk vissza a motorra, nyissuk ki a kis "kesztyűtartót", s vegyük ki belőle a jegyzettömböt és a Miranda kártyát. Ekkor kapunk egy üzenetet a rádión, mégpedig a Marina kikötőbe hívnak, ahol egy nőt és annak fiát bántalmazott egy ürge. Kattintsunk a rádióra, s adjunk le egy 4-es és egy 35-ös üzenetet, amivel jelezzük, hogy vettük az adást és segítséget is kérünk. Menjünk el a Marina Beach-re, ahol a korlátnál áll a kissé megvert fiú és egy nő. A nőtől megtudhatjuk, hogy





a srác anyját a bűnöző magával vitte a hajóra, a Future Wave-re. Beszélgessünk el velük addig, amíg Ryan elküldi őket az ambulanciára. Nemsokára megérkezik a társunk, közöljük vele a helyzetet, majd irány a kikötő. A hajó mellett levő Fire feliratú dobozból vegyük ki a kampót, majd irány a hajó. Vegyük kézbe a pisztolyt, s nyissunk be az ajtón. A hajó belsejében ismét rántsuk elő a coltot, s lökjük be a belső ajtót, ahol Mr. Green pisztolyát egy hölgy tarkójához tartva próbál "jobb belátásra" bírni minket. Ne ijedjünk meg, hanem beszéljünk hozzá, amíg el nem engedi a nőt. Ekkor bilincseljük meg, majd motozzuk át. Találunk nála egy kést, amit tegyünk el az ágyra dobott pisztollyal egyetemben. Mondjuk meg a

BLUE FORCE

kisérőnknek, hogy vigye el Greent, majd kérdezzük ki a nőt a történtektől. Elmondja hogy fia a hajón szétszórt néhány baseball kártyát, s éppen ezeket szedte össze, amikor Green részegen rányitott a fiúra. Az anyja is segitett szedni a kártyákat, de nem voltak elég gyorsak, s Green feldühödött, megverte a gyereket, s az anya tiltakozására





még a pisztoly is előkerült.

Szálljunk motorra, adjuk le a 35, 97, 98 üzeneteket, majd irány a börtön (Jail). Menjünk be, mutassuk meg Greennek a Miranda kártyát (ez tartalmazza azt a sablon szöveget, hogy "jogában áll hallgatni, de mindent amit mond..." stb), majd vegyünk ki egy adatlapot a ládából, s Green ID kártyájával ráclickelve töltsük ki. Az adatlap egyik példányát adjuk át a rendőrnek, a másikkal pedig irány a kapitányság, s ott tegyük be a bal felső ládába. Mr. Green tárgyait adjuk le megőrzésre, nézzük meg a faliújságot, majd pattanjunk fel a motorra.

Ryan egy nagy furgont állít le gyorshajtásért, s a belőle kiszálló pofa meglehetősen barátságtalanul viszonyul a helyzethez. A motoron adjuk le a 35, 97-es üzeneteket, majd miután megjelenik barátunk, beszélgessünk el a fickóval, amig nem hajlandó feltartani a kezét. Ekkor kiszáll a vezető is, akinek adjunk egy cédulát (Ticket) gyorhajtásért, majd bilincseljük meg a társát. A motozásnál egy kis pisztolyra lelünk, tehát neki is felolvashatjuk a Miranda kártyán álló szöveget. Ha mindezzel meglennénk, szóljunk a társunknak, hogy vigye be a két gazfickót, mi pedig kutassuk át a furgont: a kesztyűtartó alatt találunk néhány 9 mm-es lőszert, s ha lehajtjuk az ülést, egy gépfegyverre és egy női parókára lelünk. Irány a börtön, ahol a két jómadár már a rács mögött csücsül. Vegyünk fel egy adatlapot, töltsük ki az ID kártya alapján, majd adjuk át az egyik példányát a rendőrnek, s irány a kapitányság. Ismét tegyük be a ládába az adatlap egyik példányát, majd adjuk le a lefoglalt cuccokat a rendőrnek.

Evvel vége is a mai napnak, öltözzünk át, s menjünk a rendőrségtől jobbra pihenő motorunkhoz, s irány a nagymami háza. Beszélgessünk el vele, mire meghagyja, hogy hívjuk meg a túszul esett nőt a gyermekével vacsorázni hozzánk. A mama szava parancs, úgyhogy keressük fel őket, s hívjuk meg. A gyereket nem tudjuk rávenni: előbb mindenképpen viszont akarja látni az apjától kapott baseball kártyáit... aincs mit tennünk, irány ismét a kikötő, s most menjünk balra, a hajókölcsönzőhöz. A faliújságról vegyük fel a cetlit, majd menjünk be Carter hajókölcsönzőjébe, ahol a cetliért cserébe megkapjuk a gyerek baseball kártyáit és egy csomag hajóbérlő kupont. Irány a gyerek lakása, adjuk oda a kártyákat, s hívjuk meg őket ismét vacsorára. A nagymánál vacsora után Ryannak az az ötlete támad, hogy menjenek le a tengerpartra hármasban. A teraszon kössük el a kutyát, és irány a part. Először a kutyussal törődjünk, azután jöhet a nő. Dobáljuk Waylonnak a fadarabot mire harmadszor egy darab léccel tér vissza. Nézzük meg a lécet, ami valami ládából származhat, majd vegyük fel. Most beszélgessünk Laurával, amig rá nem szánja magát, hogy visszamenjünk a házba. Fent egy régi barátunk, Lyle vár ránk, s gratulál első napunkhoz a rendőrségen. Mutassuk meg neki az imént talált deszkát, amin a U.S. Army felirat olvasható. Azt tanácsolja, inkább ne foglalkozzunk a fegyvercsempészekkel, hisz emlékezzünk arra, hogy szüleink is egy ilyen banda miatt haltak meg. Menjünk be a szobánkba, ahol apánk jelvénye van a falon. Jegyezzük meg a rajta olvasható számot, majd clickeljünk a szekrényen lévő piros dobozra, amit nagymamánk talált takarítás közben a garázsban. A dobozban lévő pici széfet nyissuk ki a jelvényszámmal, majd vegyük ki belőle az érmét. Üljünk le a számitógép elé, kapcsoljuk be, s kattintsunk a "COBB" feliratú rejtett üzenetre. A kódszó Jackie, azaz anyánk neve. A rejtett file-ok egy épület alaprajzát tartalmazzák, amiket a kis nyomtatóikonnal nyomtassunk is ki. Ha evvel megvolnánk, álljuak fel, köszönjünk el a nagymamától, s jöhet a második nap.

A második nap

Először is menjünk el Lyle irodájába (Jamison and Ryan), s mutassuk meg a gépben talált alaprajzokat. Lyle-nak az a sejtése, hogy a fegyvercsempészek ezekért a rajzokért ölhették meg a szüleinket. Elmondja, hogy tegnap beszélt az ATF-el, de nem elég bizonyíték nekik az U.S. Army felirattal ellátott deszkadarab ahhoz, hogy a környező szigeteken egy behatóbb ellenőrzést tegyenek. Faxoljuk le a rajzokat a rendőrségnek, mire megkapjuk, hogy az alaprajz és a pénzügyi számítások egy bizonyos Richard Cobb-bal kapcsolatosak. Menjünk el a börtönhöz, s adjuk le az információs ablaknál a rajzokat, majd irány a rendőrség. Adjuk oda a rendőrnek Cobb papírjait, mire kapunk róla egy fotót. Vegyük ki a ládából az ügyvédi jelentést Stuard Coxtól, miszerint mindhárom elkapott bűnözőt szabadlábra helyezte az ügyészség. Tisztítsuk ki a pisztolyunkat, majd menjünk be az előadóba (itt van egy kis hiba a játékban: a Follet Forest papírt akárhányszor megmutatva a rendőrnek mindig kapunk 30 pontot...). Felettesünk meghagyja, hogy előadás után szeretne egy kicsit beszélgetni velünk. A beszélgetés lényege az, hogy kapunk egy kis fejmosást azért, mert tegnap túl





keményen jártunk el néhány személlyel szemben. Menjünk ki a rendőrség elé, ahol egy kis fegyverellenőrzés következik, miután ismét szabadok vagyunk, menjünk el valahová.

Kapunk egy üzenetet rádión, hogy menjünk a Bikini Hut-hoz, ahol egy kis problémája akadt a társunknak. Adjuk le a 4, 35-ös üzenetet, s induljunk el. Társunknak az a problémája, hogy egy részeg bezárkózott a kocsijába, s nem akar kijönni onnan, miközben elállja az utat. Először is nyissuk ki a rendőrautó csomagtartóját, s vegyük ki belőle az üvegvágót, majd beszélgessünk el az ürgével. Mivel nem tudunk zöldágra vergődni vele, zúzzuk be az ablakát a vágóval. Próbáljuk megbilincselni, de a társunk meggyőz, hogy ne legyünk ennyire kemények. Üljünk fel a motorra, adjunk le 9B, 15-ös üzeneteket, s induljunk el valamerre... Ryant egy kereszteződésben hibáján kívül elüti egy autó, de szerencsére egy lábtöréssel megússzuk.

Néhány héttel később...

Lyle üdvözöl otthonunkban, egy kártyanaptárt ad át, s meghagyja, hogy keressük fel az irodájában, amint tehetjük. Lyle egy kis időre egyedül hagy minket az irodában, s mi ezalatt megnézhetünk egy újságkivágást szüleink haláláról, s felvehetünk egy mikrofilmet. Menjünk ki, majd ismét be, s adjuk oda az alaprajzot és számításokat Lylenak, aki hív, hogy járjunk a dolgok után addig, amíg nem kell ismét munkába állnunk. Üljünk be Lyle autójába, s irány a Bár. Mutassuk meg a tulajnak a fotót, ő Kate-hez küld minket, aki mindenkit ismer a visszajáró vendégek közül. Mutassuk meg neki az ID kártyánkat és a fotót, mire mesél róla, s mond egy becenevet is, aki a barátja, nevezetesen Weasel. Kate-től megtudjuk az is, hol szokott tartózkodni, úgyhogy irány az Alloy Cap, a bowling club. Bent mutassuk meg a szalvétára írt nevet a tulajnak, mire kiküldi Weaselt, aki Follet Forest-tel azonos. Most már nyomon vagyunk.



Mutassuk meg az ID-ket, mutassuk meg a körözvényt róla, s beszélgessünk el vele. Miután Lyle kivitte Folletet, kérjük el a cuccait a tulajtól, aki egy kulcsot ad át nekünk, ami a Bikini Hut melletti lakókocsit nyitja. Irány a Hut, s menjünk be a lakókocsiba. Bent kattintsunk a csizmákra, majd nézzük meg őket közelebbről, mire feltűnik néhány emlékkép szüleink meggyilkolásáról. Ezután fordítsuk el a csizma sarkát, s vegyük ki belőle a kis papírcetlit, amiből kiderül, hogy a csempészek a Marble Head szigeten ütötték fel a tanyájukat. Menjünk ki, adjuk oda Lyle-nak a papírt, aki szerint ez elég lesz az ATF-nek, hogy bevegyék a szigetet.

A következő nap

Másnap menjünk a kikötőbe, s a kölcsönző mellett vegyük fel a hálót, majd lépjünk be a kölcsönzőbe. Bent adjuk oda a kupont, majd a pénzérmét Carternek, aki bemegy megnézni, mennyit is ér a pénzdarab. Mi eközben lopjuk le a Future Wave kulcsát és a kölcsönhajó kulcsát is vegyük fel. Irány a Future Wave, s a bent lévő növény mögül szedjük fel a kulcsot. Nyomás a kölcsönhajóhoz, uticél a Marble sziget. A parton nyissuk ki a ládát, nézzünk bele és vegyük ki a rongyot és az olajat. Menjünk el a szigeten a raktárházhoz, s dobjuk rá a kutyára a hálót, majd tárjuk ki a kulccsal az ajtókat. Bent nyissuk ki a vezérlőpanelt, gyújtsuk fel a lámpát, majd nyissuk ki a két titkos panelt. Vegyük fel a targoncáról a fekete drótot, s dobjuk be a felét a panelbe, a másik felét pedig a kis generátorba. Kapcsoljuk be a generátort, majd a panelen lévő kapcsolót állítsuk középső állásba. Erre megmozdul a fal, s egy titkos helyiség tűnik elő. Menjünk be, nyissuk ki a ládát, s vegyünk ki egy automata gépfegyvert bizonyítéknak, majd MINDENT állítsunk vissza eredeti helyzetébe. Ne felejtsük visszavinni a Future Wave kulcsát sem! Keressük fel Lyle-t, adjuk oda neki a gépfegyvert, mire ő megígéri, hogy értesíti az ATF-et, és hazaküld avval, hogy holnap reggel vár a kikötőben.

Az utolsó nap

Reggel első utunk a kikötőbe vezessen, s béreljünk magunknak hajót a bilétánkkal. Amikor kijövünk Cartertől, Lyle



már vár, s együtt szálljunk be a kis sárga motorcsónakba. Ahogy a szigethez érünk, azonnal szemünkbe ötlik az ott horgonyzó Future Wave. Először azt közelítsük meg, s mielőtt bármit is tennénk, vegyük ki a motorcsónak üléshuzata alól a csavarhúzót, s nyissuk ki vele a hajó oldalára szerelt kis dobozt, és tulajdonítsuk el belőle a gyújtóbombát. Mr. Greent nem tudjuk kicsalogatni mézesmázas szavakkal, úgyhogy marad a kifüstölés. Dobjuk a szellőztetőbe a rongyot, az olajat és a gyújtóbombát! Az eredmény nem marad el... Mr Green kijön, kezében egy gránáttal. Bírjuk jobb belátásra beszéddel, majd bilincseljük meg, s vegyük el tőle a gránátot. Szálljunk be a csónakba, s irány a sziget. Lyle a csónakhoz bilincseli Greent, s együtt megyünk bevenni a fegyverraktárt. Az utunkba álló alakot intézzük el a gránáttal, s vegyük el tőle a sípot. A raktárnál füttyentsünk a síppal a kutyusnak, s így nem fog bántani, majd a kulccsal menjünk be. Bent nagyban folyik a rámolás a belső raktárban, úgyhogy zárjuk le a válaszfalat a panelen. A leereszkedő falról vegyük fel a sárga drótot, majd szóljunk Lylenak, hogy nyissa fel a panelt. A kilépő fegyveres alak ismét emlékképeket elevenít fel bennünk... Igen, ő szüleink gyilkosa! Beszélgessünk el vele, mire kihívja a társát, aki nem kis meglepetésünkre Stuard Cox, az ügyvéd. Kötözzük össze őket a sárga dróttal, motozzuk is meg, s mire végzünk az ATF emberei is ideérnek...

Nincs más dolgunk, mint végignézni a három gazfickó bebörtönzését (Forestet már lecsukták), s letörölni a 11 MB-nyi Blue Force-ot a winchesterünkről. Nem sokat lehet még hozzáfűzni a programhoz, esetleg még a zenéjét emelném ki utoljára, ami az SB zenéihez képest különösen klasszra sikeredett. A krimirajongóknak nincs más dolguk, mint várni a PQ 4-et, ami még ennél is ígéretesebb, abszolút fényképszerű grafikájával...

Koronczai Gáspár

ÉRTÉKELŐ

grafika	87%
hang/zene	96%
kezelhetőség	80%
kihívás	60%

ÖSSZHATÁS 90%

TESZTELVE: PC
VERZIÓK: pc

Traps 'n' Treasures

Nem mondhatnánk, hogy a Starbyte túlságosan is elárasztja a piacot a játékaival, hiszen úgy évente egyszer jelentkeznek valami újdonsággal. A "jó munkához idő kell" stratégia,úgy néz ki, hogy beválik, hiszen eddig csak kiemelkedő színvonalú programok jelentek meg tőlük. Most is kivillantották oroszlánkörmeiket és egy kifejezetten szórakoztató mászkálós játékot fejlesztettek ki.

A Traps and Treasures receptje a következő összetevőkből áll: végy egy jól kitalált figurát, aki már a címképernyőn megjelenve belopja magát a játékos szívébe. Ki ne szeretett volna a "Vadvizek Királya, a Legendás Kalózkapitány" lenni gyerekkorában, mikor papírcsákóval a fején és fakarddal a kezében szaladgált a lányok után, és mindenáron fel akarta húzni a szoknyácskájukat. Hiszen egy kalózkapitánynak mindent szabad, nemde?! A második hozzávaló az összhang. Képzeljük csak el, milyen serkentőleg tud hatni, ha mondjuk vízbepottyanunk, és nemcsak egy szépen animált fröccsenés kíséri a cselekedetünket, hanem élethű csobbanás is javítja az összhatást. Vagy például lekaszabolunk egy kalózkötéses csontvázat, és az miközben 12 fázisban összerogyik, a csontjai recsegve hullanak a földre. És ez még mind semmi! Nem szóltam még a mesébe illő zenei aláfestésről, ami maximálisan követi az adott helyszín hangulatát: a barlangrendszerben a zene kísérteties zörejekre épül, a kihalt templomban pedig velőtrázó sikolyok hasítanak bele az amúgy is hideglelést okozó muzsikába. Mi jöhet még? Kincsesládák, vagy 40 féle ellenfél, kiszabadítandó matrózok, elrejtett térképdarabkák, 5 féle fegyver, titkosajtók, stb, stb... Ja, és mindez, mint azt a mellékelt fotók is mutatják, játéktermi minőségű grafikával van megspékelve, amitől aztán kis híján elcseppen az ember.





Mászkálós játék lévén nemigen lehet róla leírást készíteni, hiszen annyira nagy a bejárható terület kiterjedése. Viszont apró tippeket szíves-örömest adok hozzá. Először is, mi a játék célja? A 4 szinten nagyjából ugyanaz: csapdába esett matróztársainkat kell megkeresnünk, és őket kiszabadítanunk. Emellett érdemes a ládákban megbúvó térképdarabkákat is gyűjtögetni, hiszen ha összeáll az egész, akkor bónuszpályára jutunk, ahol értékes aranypénzekre tehetünk szert.

Természetesen nem árt az sem, ha minél kapzsibbak vagyunk, mert a fel-felbukkanó shopokban hasznos tárgyakat vehetünk a nagynehezen összegyűjtött lóért. Kifejezetten jó szolgálatot tehet az iránytű, ami folyamatosan jelzi az útirányt a következő fogolyhoz, vagy kincsesládához. A felsőbb szintek (BARLANG, TEMPLOM) "ábécéiben" ne sajnáljuk a pénzt a bombákra, mivel számos olyan kőtorlasz állja majd utunkat, amit csak azzal lehet likvidálni. Ezeken a pályákon jutnak szerephez a piciny kulcsok is, amelyek a kinyithatatlan ajtók kikattintásához kellenek. Az ajtó elé állva felvillan a zárnak megfelelő színű kulcs, innen tudjuk meg, hogy még kutatnunk kell utána. A falakon elhelyezett papírdarabkák nem a háttér részei, hanem gyakran fontos információk hordozói, úgyhogy kukkantsunk bele mindegyikbe. Kerüljük a beláthatatlan helyekről való leugrálást, mivel egyrészt ezek alatt általában vagy irdatlan mélység tátong (azonnali halál), vagy éppen akkor talál arra járni egy csontváz, vagy bőregér (energiacsökkenés). A termek falain néhány helyen apró kapcsolók virítanak. Átállításukkal titkos ajtók nyílnak meg, vagy az átjárót eltorlaszoló csöpögő sav eláll. Gyakori, hogy hatásukat nem lehet az aktuális képernyőn megfigyelni, hanem valahol máshol a labirintusban feltárul egy kapu, vagy megnyílik egy rejtett ugrató, ahonnan a felső párkányra dobbanthatunk.



Azt hiszem, ennél több poént nem érdemes lelőni, győződjön meg mindenki saját maga arról, hogy nem mindennapi programmal van dolgunk. Én már ismét megtanultam papírcsákót hajtogatni...

Zolee

ÉRTÉKELŐ

grafika	95%
hang/zene	92%
kezelhetőség	89%
kihívás	85%

ÖSSZHATÁS 92%

TESZTELVE: AMIGA
VERZIÓK: AMIGA

RETURN OF THE PHANTOM™







Microprose kalandprogram? Na igen, már volt egy, a Rex Nebular. Nem volt rossz, de kiemelkedő sem, ám mindenképpen említést érdemelt. Most ismét produkált egy "adventure-t" a Microprose, ha nevezhető annak, ugyanis a program kinézetéhez, méretéhez képest igen szegény kaland-elemekben. Az alapötlet nem rossz, de szerintem jobb lett volna, ha a "Fantom visszatér" helyett, feldolgozzák az eredeti Gaston Leorux regényt.

A programban egy magánnyomozót alakítunk, nevezetesen Raoult, aki készen áll felfedni a Fantom titkát. A grafika kicsit sötét, de precízen kidolgozott, a rotoscope-animáció pedig nagyon élethű. A zene is jónak mondható, s a hanghatások - bár nincs sok - meglepőek, sokszor ijesztőek. Az irányítás a Lucasoktól koppintott, gyengébben kivitelezett valami, és könnyű belejönni. A intró sokat ígérő. A párizsi operaház Don Juan bemutatóján rejtélyes módon leszakad a csillár, s a nézőtérre zuhan nem kis pánokot keltve. Halálos áldozat is van, s izgalom is egyelőre.

Hát akkor lássuk kicsit részletesebben ezt a rém izgalmas programot... Mindenek előtt elmondom, hogy rengeteget lehet beszélni a programban, de ez nem szükséges, csak pontokat kapunk érte. A beszélgetések jórésze az eredeti Leorux sztorit mondja el, helyenként kifacsarva. Az aki a pontokra megy, vagy hallani akarja az egész sztorit, mindig kattintson a felső kérdésre/válaszra, így minden párbeszéd lehetőséget kimeríthet. Nem írom le a beszélgetések tartalmát, csak a legfontosabbak lényegét, különben is eleget szaporítom a szót. A program másik, "csak-a-pontért-része" a felvehető cetlik, melyeket a Phantom irkál nekünk vagy a többieknek. A menüt egyébként a Esc-el hozhatjuk be, itt menthetünk, tölthetünk, nézhetjük meg a pontjainkat, kapcsolhatjuk ki-be a zenét, hanghatásokat, stb. Van egy nagyon hasznos billentyű a programban: a Space. Ezt lenyomva nem kell megvárni, hogy Raoul a terem egyik végéből átballagjon a másikba, hanem egyből "odaugrik". Tehát:

A tragédia után Raoul-lal felkeressük az igazgatót, s elbeszélgetünk a történtekről. A direktor megkér, hogy teljes diszkrécióval próbáljuk meg felderíteni az ügyet. Figyelmünkbe ajánlja Charles-t, az ügyelőt, hátha tud valami fontosat. Induljunk el jobbra, menjünk be az ajtón a színpad alá, húzzuk meg az ajtó melletti kart, mire kinyílik a feljáró. Mielőtt felmennénk a színpadra, másszunk fel a mozgólétrán a súgólyukba, ahonnan megszemlélhetjük a Fantomot. Ha végeztünk, másszunk le, toljuk át a létrát a feljáró alá, s menjünk ki a színpadra. Innen gyalogoljunk jobbra, ahol egy sárga üveglapra lelünk. Menjünk ismét jobbra, s így a színpad mögé érkezünk. A csigalépcsőn próbáljunk felmenni... Hoppá! Valaki galád módon egy homokzsákkal megpróbál agyoncsapni. Vegyük fel a zsákot és rohanjunk fel, de sajna csak egy tovatűnő árnyat látunk. Fent gyalogoljunk kitartóan balra, s az útközben talált kék üveglapot vegyük magunkhoz. Ha eljutunk a lámpa tartókötelához, egy cetlit találunk, amit a Fantom nekünk címzett. Figyelmeztet, hogy jobb lesz, ha mással töltjük az időt, ahelyett hogy utána szaglászunk.

Irány le a csigalépcsőn, majd a színpad mögött a ház zánk közelebbi oldalon lépjünk ki, s beszélgessünk el Charles-szal. Menjünk vissza a színpad mögé, s most lefelé használjuk a lépcsőt, s a raktárban vegyük magunkhoz a piros üveglapot. Lejjebb nem érdemes menni. Térjünk vissza a színpad mögé, s menjünk be a tőlünk távol lévő ajtón, amely a balerinák öltözőibe vezet. Sétáljunk fel mindkét emeletre, s beszélgessünk el a két lánnyal. Az első emeleten Julie Giry-vel találkozunk, aki a Fantomról és a másik táncosnőről pletykál, s elmondja, hogy a nagymamája sokszor levelezett annak idején a Fantommal, mint a páholyok jegyszedőnője. A felső emeleten találkozunk Christine-el, akivel feltétlenül beszélgessünk el. A beszélgetés folyamán kiderül, hogy többször is a Fantommal álmodott, s nemegyszer látta is. Átad egy cetlit, amit a Fantom írt neki. Ha mindenkivel kibeszéltük magunkat, keressük fel az igazgatót, aki enyhén szólva be van rezelve. Amikor Raoul megmutatja a nekünk címzett lapot, ő is előhúz egy levelet, amit a Fantomtól kapott. Miután elbúcsúzunk tőle, figyelmünkbe ajánlja a Fantomról írt könyvet. Menjünk át a könyvtárba (jobbra), ahol egy betört üvegbúra fogad, ami alól eltűntek a néhai Fantom "ereklyéi". Vizslassuk át a bal könyvespolcot, ahol megtaláljuk a Fantomról szóló kötetet. Térjünk vissza az igazgatóhoz, s említsük meg neki a betört üvegbúrát. Miközben ezt közöljük, egy velőtrázó női sikoly hasít a levegőbe... Raoul felrohan az öltözőbe, ahol a halott Christin-t és a másik balerinát találja! Ne késlekedjünk, futás a színpad mögé, majd fel a csigalépcsőn. Fent induljunk el balra, s amikor barátunk megáll egy fekete ponyva után nézelődni, a ponyva fellibben, a Fantom kiugrik alóla, s minket a mélybe taszít...

Hol vagyunk? Egy kicsit megváltoztak a dolgok. És ki az a két ember, aki éleszteget itt, a színpad közepén? Valahogy így indul a játék második fele 1881-ben, ahová a zuhanás után kerülünk. Aki éleszteget, az nem más, mint az igazgató és Christine Daeé, az igazi regény főhőse. Beszéljük ki magunkat, s így megtudhatjuk, hogy 1881-et írunk, , s mi vagyunk Christine barátja.

Miután elhúzták a csíkot a többiek, keljünk fel, s legelőször gyűjtsük be a színes üveglapokat, amelyeket itt is megtalálhatunk ugyanott, mint a jelenben. Vegyük magunkhoz a színpad mögül a kampót, majd menjünk le a csigalépcsőn, szedjük fel az itt lévő lámpást, s



mászszunk egy emeletet lefelé. Itt, az alsó raktárban az egyetlen hasznos dolog egy kötél. Tegyük el, s kötözzük össze a kampóval. Mászszunk ismét föl, majd balra ki az ajtón, ahol Jacques-szel, az akkori ügyelővel találkozunk. Beszélgessünk el vele (ha akarunk), majd húzzuk meg a kart, mire megnyílik a színpadra vezető ajtó. Egyelőre nincs ott dolgunk, inkább keressük fel az igazgatót. Elegyedjünk szóba vele, mire tőle is kaphatunk egy-két Fantomtól származó cetlit. Húzzunk ki tőle, s menjünk fel a páholyokhoz, ahol Mme Gyri-vel találjuk szembe magunkat.

Meglepő fordulat: "Talk to Madame Giry", amiből az sül ki, hogy kinyitja nekünk a Fantom magánpáholyát, ha mutatunk neki három, a saját időnkből származó tárgyat (valamit sejthet a vénlány). A színes üveglapok tökéletesek, úgyhogy szabad bejárásunk van az ötös páholyba. Bent vizsgáljuk meg a bal oszlopot, ahol egy titkos ajtóra lelünk, s egy cetlire a Fantomtól. Az ajtó zárva, legjobb, ha most elsétálunk Christine-hez, aki már a szobájában gyakorol. Beszélgessünk el vele, mire kiderül, hogy a Fantom őurasága ad neki zeneórákat a katakombákban. Na, szépen állunk! Társalogjunk vele tovább, mire megtudjuk, hogy éppen most lesz zeneórája... Christine azonban elküld, tehát illik eltávozni. Raoul természetesen alantas módon hallgatózik, s amikor Christine hangját halkulónak hallja, elfogja az idegesség. Kapjuk fel a bottot a falról, s zúzzuk be vele az ajtót, amit addigra már bezártak. Sehol senki! Következő helyszín már az igazgató irodája, ahol azt elemezzük, hogy biztosan a tükrön keresztül csempészhette ki a lányt a fantom s eközben Christine is betoppan... Szép kis ijedtséget okozott, de most nem akar beszélni, csak annyit mond, hogy a pénztárosnál félretett nekünk egy jegyet. Vegyük célba az árust, s mondjuk meg kik vagyunk. Egy borítékot ad át, amit kinyitva egy levélre akadunk (Christine az előadás után találkozni kíván velünk), és egy jegyre. Irány Mme Giry, adjuk oda a jegyet neki, ami a 9. páholyba szól. Foglaljunk helyet, s máris kezdődik az előadás. A műsor első percében nagy riadalmat kelt a Fantom: egy kötélen leugrik a színpadra, s elrabolja Christine-t...

Az igazi kalandok csak most kezdődnek: keressük meg Jacques-t, azaz a hulláját, s vegyük fel mellőle a koponyás kulcsot, majd irány az 5. páholy, ahol a kulccsal ki tudjuk nyitni a titkos ajtót. A létrán mászszunk le, s egyenesen a csatornarendszerbe jutunk. Nna, most jön az a rész, ami miatt több napig is eltarthat a játék: egy ravasz labirintus. Térképezni lehetelen (0.1%), az edzett dungeon-mestereknek is igen kevés esélyük van egy használható térkép elkészítésére. Tehát a labirintus teljesen kusza: kimegyünk egy ajtón, s ha visszamegyünk nem oda jutunk, azt hisszük, hogy haladunk valamerre, közben ugyanabban a szobában bolyongunk, kimegyünk valahol a jobb oldalon, s a másik helyiségbe felülről érkezünk... Brrr. Néhány támpont: ha olyan terembe érünk, ahol középen csöpög a víz, onnan két lépésre van egy olyan helyiség, ahol középen a csatorna vize hömpölyög (jobbra, balra, vagy fordítva, mindenestre mentsünk). Innen ismét lehetetlennek tűnő katakombarendszer vezet át ugyanannak a teremnek a másik felébe. Ha ide elértünk, nagyjából sikerült: továbbsétálva jobbra találunk egy csontvázat és egy kardot, amit tegyünk el. Előttünk egy zárt ajtó, amit a falon lévő kapcsolótáblával nyithatunk ki, ha a kapcsolókkal beírjuk ERIK nevét (5, 18, 9, 11). Találunk majd valahol egy pókhálót, amit a karddal metszhetünk szét. Némi bolyongás után egy termbe érünk, ahonnan két ajtó nyílik. Menjünk be a közelebbin, ahol egy mozaikból kell kirakni a Fantom álarcát gyorsan, mert alattunk lángol a padló. Ha kész, kinyílik fent egy csapóajtó, s a kampós kötelünkkel könnyedén felkúszhatunk a Fantom lakosztályába. Az innen jobbra lévő ajtó mögött tartja fogva Christinet, aki elmondja, hogy az ajtó zeneszóra nyílik. Foglaljunk helyet a csontorgonánál, s játsszuk el a 4. zeneművet, mire kinyílik az ajtó.

Lépjünk be, ahol szörnyű kép fogad: egy hatalmas, üvegbúrává átalakított koponya mögé van bezárva Christine! Nyissuk ki a szerkezetet a kulccsal, majd nyomjuk meg a szoba felénk eső részében lévő koponyák közül a középsőt, mire felemelkedik a búra, s Chrisine kiszabadul. Néhány szerelmes szó után átad egy gyűrűt, amit a Fantomtól kapott. Menjünk ki, s nem kis meglepetésünkre a következő teremben a Fantom fogad: felugrik egy asztalra, s pálcájából tüzet hajít felénk. Ne késlekedjünk, rohanjuk rá kivont karddal. A hadakozás végén a Fantom beleesik egy székbe és eltűnik. Vegyük fel a kottát az orgonáról, majd futás ki, szedjük fel az evezőt, s menjünk a csónakhoz. Szálljunk be és... és egy kis csatornai-love után a kazamaták bejáratánál kötünk ki, ahonnan irány a létra, majd mászszunk be a középső ajtón át az 5. páholyba. Meglepetés! A Fantom elrabolja Christin-t, tehát futás utánuk. Irány ismét a létra, de most a felső ajtón menjünk be, ami a színpad feletti rámpára visz. Menjünk a csillár kötelához, s ereszkedjünk le rá. Itt a lány a Fantommal. Raoul "Készülj a halálra!" kiáltása után eszeveszett harcba kezdünk a csillár tetején. Először a Fantom kerekedik felül, de ellökve a botját, mi leszünk felül, s ekkor vegyük le a [illegible]. Reccs! A csillár a nézőtérre pottyan, s a rajta dulakodó két őrült szörnyethal... Christine szerencsésen [illegible]

Ismét a jelen (1993). Christine és az igazgató [illegible]nyon: kiderül, hogy nem volt semmiféle csillárkatasztrófa, s a Fantom ereklyéi is a helyén vannak, éppen csak leestünk a rámpáról, s jól megütöttük magunkat. Egyedül maradva Raoul leveszi a könyvet a polcról, s örömmel konstatálja, hogy a vége megváltozott: a Fantom Raoul de Chagny-val együtt lelte halálát, mert leszakadt velük a csillár... Huhh, tehát sikerült a múltban elpusztítanunk a Fantomot.

Koronczai Gáspár

ÉRTÉKELŐ

grafika	88%
hang/zene	84%
kezelhetőség	76%
kihívás	60%

ÖSSZHATÁS 70%

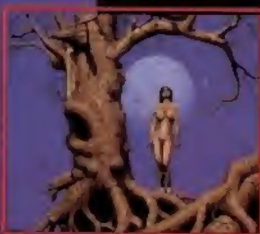
TESZTELVE: PC

VERZIÓK: PC

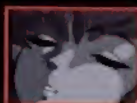
DEmOcrAcy

AMIGA

Óriasi tempóban peregnek az események, amióta utoljára találkoztunk. Az idei nyár három jelentősebb rendezvenye után a szerkesztőségünket egész egyszerűen elborító pontosan 17 konténernyi demo vár elemzésre. Tulajdonképpen mi is történt? A sort a június elején Svédországban, The Computer Crossboard címmel megrendezett nagyszabású találkozó nyitja, melyet július végén Helsinkiben egy 1500 lelket számláló, Assembly'93 nevű party követett, majd a történet Sanity és Lemon. (igen, ponttal a végén!) közreműködésével Hamburgban egy kora augusztusi hétvégen fejeződik be.



242/Virtual Dreams of Fairlight: A mostanában erőteljesen törekvő finn srácok hatalmas ötlettel söpörték le a Helsinki demoverseny résztvevőit. A tavaly karácsonyi partyn bemutatott video-techno koncert sikeres animációit 500-ason valósították meg. Nem kevesebb, mint 29 megabyte digitalizált képanyagot sűrítettek egy kerek lemezre, melyek többsége egy, a finn főváros utcáin bóklászó elmosódott alakot ábrázol. Természetesen a lépések ritmusára egészen elvadult techno zene szól.







Extension/Pygmy Projects: A mostanában vírusként terjedő design kultusz szinte kiirtotta a kizárólag technikai elemekből felépített demokat. Azonban egyesek még manapság is többre értékelik a kemény munkával megírt rutinokat, mint egy-egy szépen megtervezett képernyőt. Így gondolkodik ez az új német csoport is, amely a híres komponistával, Jesterrel karöltve egy egészen változatos, új ötletekre épülő programmal rukkolt elő. A látvány egy pontokból felépített négyzetes alagúttal indul, majd vektorkocka logo áthatás és elképesztően gyors dot-landscape következik. Nem utolsó az azonos középpont körül forgatott tucatnyi kocka, a metamorphozis, és két gigantikus vektorváros, mely az eddig ismert rutinok újszerű alkalmazását mutatja be.





Sozzled Somersault/The Silents: A programért felelős Fuzzac és a grafikus Chevron korábbi, Pinball Dreams ill. Fantasies munkáival szinte bizonyos, hogy mindenki találkozott. Ezért is érdekes ez a demo. Marillion zenei hatásai teremtenek különleges hangulatot a röntgenezett vektoros áthatásnak, valamint a legkülönfélébb tekergő színuszscrolloknak. Semmi forradalmi újítás, de mégis profi munka!



Reavalations/Cryptoburners: Nyár elején jelent meg minden idők egyik leglátványosabban kidolgozott képgyűjteménye. A grafikák alkotója egy későn felfedezett művész, Rank, aki ezúttal korábbi munkáiból mutat be egy lemezre valót. Kár is a szóért, a fotók magukért beszélnek.



Sound Barrier/Balance: A népszerű, újabban Upstream címmel megjelenő magazinról ismert dán társaság most egy két lemezt felölelő musicdiscet mutatott be. A kilenc kellemesen melodikus modul Subject és Bluefox műhelyében készült, míg a program Wreko, a grafikák pedig Connar munkáját dicsérik.

Romantic Demo/Melon Dezign: A citromfacsarók és Kefrens sanyargatók ezúttal igencsak elvetették a sulykot. A program, melynek a világon semmi értelme nincsen, egy népszerű amerikai filmsorozat a Beverly Hills legújabb digitalizált epizódjával indul. Ezután veszi kedetét a káosz. A zene Bannasoft saját szerzeménye, élő előadásban. Vokál és gitár, minden játszik. A logókat egyszerre hárman rajzolták, a scrollokat tizenhatan írták. Nos mindenkinek jó szórakozást!

Jean





DEMOCRACY



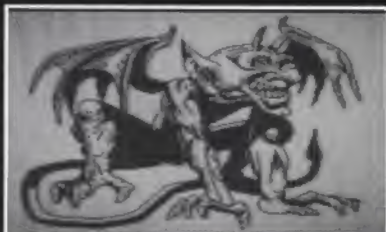
Welcome To Wonderland! Ígéretemhez híven most egy speciális copy party beszámolót olvashattok a TCC'93 elnevezésű rendezvényről. Mint azt ahogy a fejlécen láthatjátok, a rövidítés a "THE COMPUTER CROSSROAD"-ot takarja. 1993 május 29-31 között került megrendezésre a svédországi Göteborgban. A belépődíj a mi keleti pénztárcánkhoz viszonyítva kissé borsos volt, (180 SEK, kb. 3000 Ft) de egyes becslések szerint így is megközelítőleg 1700 ember látogatott el Göteborgba. A géptípusokat tekintve a C64 mellett az Amiga, PC és a SNES megszállottai képviseltették magukat. Gondolom néhányan most meglepődnek, hogy mit is keres a SNES egy copy party-n?! Nos, aki még nem tudná annak szakadjon le az álla, mert már ezen is beindult a PIRATE mozgalom. Ez azt jelenti, hogy crackelnek (crack introval!), demot





írnak és a C64-ről jól ismert CENSOR DESIGN még egy régi lemezes újságukat a Shock-ot is átírta SNES-re.

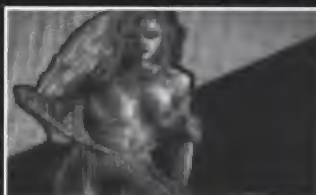
A 64-est tekintve szinte majdnem minden valamit is érő csapat képviseltette magát 1-2 taggal, ami igencsak meglepő, ha figyelembe vesszük azt, hogy sokan már a jó öreg végét jósolgatják... Az igen magas belépő áraknak köszönhetően viszont egy nagyon kellemes meglepetés érte a demo versenyre benevező csapatokat, mivel csak a C64-es pályázatok díjazására 10.000 SEK (kb. 170.000-180.000 Ft) jutott. Ha emlékezetem nem csal, akkor ilyen magas nyereményösszeg még nem volt egyik party-n sem. Természetesen a különálló grafikai és zenei versenyek már jóval szerényebben lettek díjazva, de hát ez érthető is. Mindkét compo igen színvonalasra sikeredett, csak a zenékre 21 alkotás érkezett a zsűri kezeibe. A zenéknél igen nagy felbolydulást keltett, hogy volt néhány digitalizált zene-pályamű is és végül a compo-t is egy ilyen nyerte. A felháborodás oka az volt, hogy egy zenét jóval könnyebb ledigitalizálni, megmixelni mint egy melódiát hagyományos módon megkomponálni. Ezáltal az esélyek nem igen voltak egyenlőek, de egyformán lettek elbírálva. A grafikai részre jellemző, hogy nagyon jó képek születtek, főként az "újkori" lehetőségeknek köszönhetően (FLI, Interlace, stb.). Egyébként a partira készült egy magyar demo is, amely sajnos nem jutott ki a rendezvényre. A végeredmény a következőképpen alakult:1. Wonderland X. / CENSOR DESIGN 2. Totally Stoned II. / BOOZE DESIGN3. Lunacy VII. / ANTIC. Bizvást állíthatom, hogy a legnagyobb meglepetést a BOOZE DESIGN demoja aratta. Az első helyezést elért "Wonderland 10" jogosan nyert, mivel a C64-en még sohasem látott dolgokat is tartalmaz, fergeteges design mellett. Külön említésre méltó az ANTIC demoban a sok igényes grafika, amit felvonultattak a 2 lemezoldalon. A beszámoló végére néhány érdekességet hagytam a demokról, csapatokról és történésekről: Történt sajnos egy megrázó esemény is a party-val kapcsolatban. Egy osztrák srác, Charlie/VARSITY meghalt a Svédországba tartó úton. A barátnője vezette autó Németországban az árokba rohant és Charlie kirepült a szélvédőn. A gyors orvosi beavatkozás ellenére is elhunyt a fuldai intenzív osztályon. R.I.P. A BOOZE DESIGN stuffjában meglepően sok új dolog látható, mint például egy fullscreen sprite effect, ami talán eddig a legjobb ilyen téren. A CREST "Wild" demojában van egy hard-core hip hop digi, amit a funkció gombokkal tudunk változtatni. Yo,mi? A "Lunacy VII" az ANTIC-tól tartalmaz egy picture show-t is (FLI képekből), ami eléggé feldobja anyagukat. Végül is nekünk sincs semmi szégyenkeznivalónk, mivel a CADGERS "Flatline"-ja is nagyon jóra sikeredett. Néhányan azt állítják, hogy jelenleg ez a legjobb magyar demo. Egy biztos, klassz stuff és a kezdése nagyon frappáns, ötletes. Végül, de nem utolsó sorban egy negatív érdekesség: Az OXYRON alkotta





COMPUTER CROSSROAD'93

COMA LIGHT 10 jóval az elvárások alatt maradt és így történt, hogy még helyezést sem ért el. Összegezve a megjelent anyagok minőségét, annyit kell mondanom, hogy minden magára valamit is adó demogyűjtő szerezze meg ezt a néhány lemeznyi stuffot.



Ennyi lett volna a THE COMPUTER CROSSROAD rövid ismertetése. Remélem sikerült egy érdekes színfoltot hoznom a DEMOCRACY oldalára. Tervezek még ehhez hasonló party cikkeket, írjátok meg ha bármi ötletetek, kívánságotok van. (Ha valaki esetleg kedvet kapott egy ilyen igazi skandináviai party-ra akkor lehet gyűjteni, mivel karácsonykor lesz megint mega party Dániában a tavalyihoz hasonlóan!)



Party on dudes!

MR.WAX

CREATURES

A játék megkezdése előtt feltétlenül vegyünk kezünk ügyébe két plusz joystickot, jeges borogatást, kötszert, arcvédő maszkot a testi épségünk megóvása érdekében és húzzuk ki a telefont, mert örökre összeveszhetünk legjobb barátunkkal, ha éppen a legdöntőbb pillanatban szottyanna kedve egy kis traccspartira. Mivel alapjában véve a játék a mászkálós kategóriába tartozik, ezért nem sok értelme van minden egyes lépést pontról pontra leírni, csak a legproblematikusabb helyzetek megoldásai olvashatóak a következőkben. Az 1.1, 1.2, 2.1, 2.2, 3.1, 3.2 pályák mindegyike vízszintesen scrollozó ügyességi stílusú. Ezekhez csak általános tippeket adhatok:

- egyes helyeken kilőhetetlennek tűnő (azaz találat esetén sem felvillanó és furcsa hangot hallató) csodabogarak állják utunkat. Ekkor a gép kikapcsolása helyett nézzünk körül tüzetesebben a képernyőn egyéb kilőhető célpont után kutatva. Amint felfedeztünk valami nem odaillőt, sorozzuk meg, és ha vele együtt az eredeti célpont is felvillan, akkor "megtaláltuk" a spanyolviaszt. Lőjünk rá kitartóan, amíg fel nem robban, az eddigi akadállyal egyetemben. Általános szabály továbbá, hogy mindenhol vizslassunk furcsa tereptárgyak után, mert az előbb ismertetett ok miatt ezek az igazi akadályt meg is előzhetik a pályán és később már nem tudunk viszszajönni, hogy lelőjük őket. Ezáltal csapdába esünk, amiből csak az életáldozat a kivezető út. Például a 3.1-es pálya végén a plafonról lóg egy oszlopdarab, aminek kilövése nélkül továbbhaladva jól megszívjuk a sót.
- minden harmadik pálya után egy shopba jutunk, ahol a menet közben összegyűjtött manócskákért cserébe lehet extra lövéseket venni. Játék közben majd a 'tűz+le' mozdulattal tudunk belépni a fegyver-arzenál menübe. Mivel alapesetben csak enyhén lefelé irányú lövést tudunk produkálni, ezért az 1.3-as utáni shopban feltétlenül vegyünk felfelé-, és egyenes irányba haladó lövedéket. Előbbit a 2.2-es pálya végén (repdeső főszörny kinyírására) és a 3.1-es pályán (fentről lelógó oszlopdarab szétlövésére) kell használni. Az egyenes lövésnek pedig a 2.3-as pályánál vesszük különösen hasznát (lásd később). Igen jó szolgálatot tesz a triplanyíllal jelölt lángszóró is a 2.3-as szint utáni shopból, a 3.3-as pályán (szintén lásd később).
- A 2.1 és 2.2 pályákon nyugodtan essünk a vízbe, ilyenkor búvárpalackunkból leme-rüléskor rohamosan fogy az oxigén, a felszínen úszva nem használunk belőle, a vízalatti bugyborékoló helyeken pedig feltölthetjük.
- A 3.1-es pályán remek szórakozást nyújt egy boszorkányseprű, amit csak ésszel használjunk, mivel egyrészt nem tudunk ilyenkor menet közben lőni, csak kerülgetni, másrészt a házba beszállva túlrepülhetünk azon a ponton, ahonnan még el lehet találni a már sokat emlegetett lógó plafont.
- A 3.2-es pályán NE essünk le az extra életért, mert felnyársalódunk.

A tippek után következzenek a 'tortúra'-szintek, amelyek minden harmadik pályát jelentik és nem vízszintesen scrollozók, hanem egyképernyősek és a legrafináltabb feladatokkal teletűzdeltek.

Első felvonás

Az ágyu strázsájába lőjünk bele egyet, hogy elmoccanjon a helyéről. Amint vészes közelségbe ér, ugorjunk fel előle a felettünk levő platformra, majd amint elhúzta a belét, iszkoljunk az ágyuhoz és fújjuk le tűzzel a kanócát. Eddigre már visszaette a fene a strázsát, ezért újból pörköljünk bele és szorosan a háta mögött haladva jussunk el a platformig és ugorjunk fel rá. Menjünk fel két lépcsőt, amíg a köpködő szerzet alatti első szintre nem érünk. Innen ki-kikukucskálva fújjuk le tűzzel a dögöt, amikor éppen nem köp egyet felénk. Miután kinyiffant, menjünk el a mögötte levő kőhöz és lökdössük le onnan a libikókára. Ne sokat gyönyörködjünk az ágyugolyó kecses ívű repülésében, mert ha nem iszkolunk el a szikla széléről, akkor minket kólint fejbe és hiába az eddigi remek teljesítmény. Ha minden oké, akkor a golyó áttöri a plat-

A GIANT CHAINSAW

formot, majd a ferde pallón az ágyuba gurul, és az automatikusan lőállásba billen, majd BUMM! Az emelőt kezelő dögnek annyi...

Második felvonás

A jobb alsó kapcsoló arra szolgál, hogy segítségével a futószalag irányát változtassuk. Valójában csak a feladat megoldásához rendelkezésre álló időt tudjuk ezzel beállítani. Egyik oldala sem jelent alternatívát, mivel a szalag mindkét végén kellemetlen halálnemek várnak kis haverunkra. Várjuk meg tehát, amíg majnem ledarálják Chaz-t, vagy majdnem agyonvágja a kettőhúsz. Az utolsó pillanatban kapcsoljuk át a kart, majd a már eddig remélhetőleg feltöltődött (erre is figyeljünk!) vízeskócsögöt borítsuk rá a bóbiskoló liftkezelőre. Erre az felébred és ha a liftre állunk és ott toporgunk egy kicsit, akkor komótosan felhúz bennünket. Fent az egyenes lövésre és a tűzfúvásra lesz szükségünk a varangy ellen. Először messziről sorozzuk meg, majd amikor lángcsóvát készül fújni, akkor iszkoljunk az első lépcső menedékébe. Ha nagyon közel jön hozzánk, akkor még egy lépcsőfokot hátráljunk és onnan okádjunk rá egy kis lángcsóvát. Élvezni fogja! Amikor kinyiffan, kínjában hátrahagy valami zabát. Ezt döntsük rá a kötélre, mire a kis szörnyikék elkezdik halózni a kaját, és vele együtt a kötelet is elrágják. A 10 tonnás súly idegtépő lassúsággal szakad csak le, de a hatása letaglózó: agyonnyomja a dinamó tekerőjét, Chaz megmenekült!

Harmadik felvonás

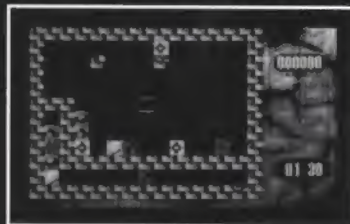
Ennek a pályának a megoldásához röpke 4 évre és Vári Zoli segítségére volt szükségem - és ez nem vicc! Amikor a játék megjelent, egyből végignyomtam a Creatures-t, de itt egész egyszerűen megállt a tudományom. Hallottam ugyan, hogy az egyik haverom bátyjának az ismerősének a húgának a fiúja megoldotta, de "hiszem, ha látom" alapon egy kicsit kételkedtem benne, hogy ezt emberi teremtmény valaha is megcsinálta. Aztán mikor felmerült egy Creatures I leírás ötlete, akkor ismét nekiláttam, és lőn csoda. Tehát: a színt teljesítéséhez maximális összpontosítás és időzítés szükséges, egy apró elrontott mozdulat és ne is folytassuk tovább a küzdelmet, mert úgyis elkésünk. Váltsunk a tripla-nyílra és már jó messziről kezdjünk el tüzelni a kötélen csimpaszkodó dögre. Az kínjában két izgága porontyot tojik, amiket a folyosó leghátsóbb szögletéig visszafutva lövöldözzünk le. Ehhez vagy nagyon gyors autofire, vagy villámgyors tűzgombnyomogatás szükséges. Ezt ismételjük meg háromszor, amíg a logó bigyó fel nem robban. Ezután ugorjunk fel a párkányra és álljunk a dupla "zöldike" elé kb. 4 centire. Gyűjtsünk tűzerőt, majd fújjuk le a rusnyát és ezzel egyidőben tépjünk közvetlenül mellé (0.3 cm-re!), úgy, hogy a "köpetei" a fejünk felett suhanjanak el. Nem könnyű, de megoldható. Ismételt lánggyűjtés következik. Amint az utolsó nyálgömböcske is letottyant a földre, azonnal fújjuk le őket hátulról. Menjünk utánuk, majd ismét fújás. A lángcsóva helyett megteszi a tripla-nyilas golyózápor is, csak nagyon gyors legyen. Amikor a megmaradt utolsó gömb is eltűnt a földben, ismételjük meg a fenti rohamot az emeletes zöldség ellen, majd a gömböcskéit se kíméljük. Attól függően, hogy milyen hatékonyan perzseltük meg őket, annyiszor kell ugyanezt ismételni. Természetesen leggyakrabban a kis társunk péppé lövése vet véget a próbálkozásainknak. Ha mégis valami csoda folytán sikerül kilőnünk az égimeszelőt, akkor a levegőből lepottyan a talajra egy vasgolyó. Álljunk mögé jobb oldalról, és fújjunk rá egy dögöset. Az felszalad a bal oldali emelkedőre, majd azon lendületet véve visszaszáguld a jobb oldalira és nagy nehezen átbillen a csúcsponton. Lepottyanva kiborítja a savas ibriket, amiből a pumpáló rosszaságra ömlik a maró folyadék. VÉGE!!!

Zolee + Ancy

Észbontó

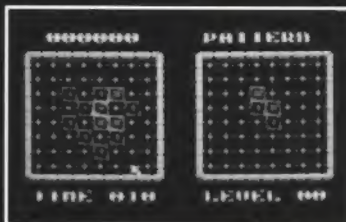
Tudom, tudom, tudom... Egyeseknek már tele van a hócipője az állandó logikai játékáradattal. Nincs mit tenni, ez az a műfaj, amit még a C64-es a vállán tud hordani egy darabig, hiszen nem szükséges hozzá túl sok grafikai és zenei tálentum, hogy valaki egy élvezetes és gondolkodtató játékot összeeszkábáljon. Viszont annál nagyobb a dolognak az ÖTLET része, ugyanis egy frappáns gondolat rendkívül szórakoztatóvá tud tenni egy viszonylag gyengén kivitelezett programot is. Ezért most egy nagyobb csokorra valót válogattam össze a fanatikusok kedvéért, de remélem nemcsak ők olvassák majd szívesen az Észbontót.

Az első terítékre kerülő áldozat a fura PLIS nevet viseli, ami nem sokat árul el a program



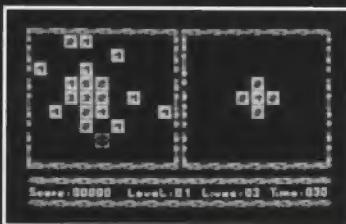
lényegéről, de fantázianévnek megteszi. Belekukkantva a játékba egy egész kultúráltan kivitelezett "érintsd-össze-a-köveket-hogy-elporladjanak"-stílusú anyagra bukkanhatunk. Aki esetleg nem értené a meghatározást: arról van szó, hogy a terepen elhelyezett színes kövecskéket kell úgy tologatnunk és ejtegetnünk egymás mellé, hogy az azonos mintázatúak egymás mellé kerüljenek, amik aztán automatikusan elporladnak. Vigyázni kell arra, hogy ne maradjon páratlanul egy se, mert azt már nem lehet eltüntetni, ezért amelyik alakzatú kőből páratlan számú van, azt kiemelt figyelemmel kezeljük. Fő erénye, hogy már az első néhány pályán is eléggé "bekeményít", tehát nem sétagalopp már a második szinttől sem. Minden újabb feladványhoz más-más zenét komponáltak, ami szintén nagyot dob a színvonalon, hiszen ez 30 féle muzsikát jelent.

A sokat sejtető ORION névre hallgat a második bemutatásra kerülő játék. No azért nem kell teljesen beindulni, mivel nem olyan különleges, mint ahogy azt az első hallásra gondolná az ember. Ha jól számolom, eddig vagy négy tucat olyan jellegű játék látott napvilágot, aminek az alábbi szabályai voltak: egy előre meghatározott, számokból álló alakzatot kell kiraknunk meghatározott idő alatt. Ha egy kockát lehelyezünk a területre, akkor az az egyes számot kapja. Ha közvetlen mellé pakolunk egy másikat, akkor azon az egyes szám villan fel, míg az előzőn eggyel nagyobbra vált a számjelzés, azaz kettőre ugrik. A melléhelyezésektől függően egy kocka számozása egészen ötig nőhet meg. Pofonegyszerű szabály, de ennek ellenére igen könnyű belebonyolódni a helyezgetésbe. Ha úgy érezzük, hogy



kilátástalanul összekutyultuk a dolgot, akkor a "balranyíl"-lal tudjuk a kockákat a lerakás sorrendjében felszedni.

Mint azt a mellékelt fotó is bizonyítja, a KONZEPT úgy hasonlít az előzőleg bemutatott anyagra, mint egy záptojás a frissen tojtra. Igen, a hasonlóság külsőleg szembetűnő, de ami belül van, az egy picit más. A feladat ugyanúgy az előre meghatározott minta kirakása, még a kövek számozásának metódusa is ugyanaz, csak a visszabontási szabály az, ami megkülönbözteti az egyiket a másiktól. Itt bármelyik követ levehetjük a tábláról a space-szel, függetlenül a lerakás sorrendjétől. Ez egy kis életet visz a játékba, hiszen annak megfelelően, hogy honnan vettük ki az adott kockát, meglepően is alakulhat a tábla állása. Az idő itt is komoly ellen-



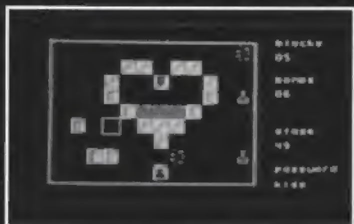
fél, viszont a bontáshasználat nincs limitálva, akár a teljes táblát is lecsupaszíthatjuk. Néhány érdekesebb level-code: FONEBONE, WILDCARD, DEADLINE, DREAMING, BLUEBOX.

A bevezetőben azt írtam, hogy a logikai játékoknál nem játszanak elsődleges szerepet a grafikai megoldások. Nos, a MATRIX névre keresztelt anyagban nagyon frankón ötvözték a rajzelemeket az ötletes játékkoncepcióval. A feladat nem túl kemény dió: a Rubik-féle bűvös kocka elvét követve kell a kis "előjelzőn" látható színösszeállítást kirakni a nagy játéktéren is. Egész sorokat vagy oszlopokat tudunk mozgatni, és nemcsak az alakzatokat formáját, hanem a kijelzett színkombinációkat is ki kell izzadnunk magunkból. Kifejezetten megnyerőek az átvezető képek, az animált beszélő női fej állati izgató! Minden pálya után bónuszpontokat gyűjthetünk, ha a reflexeinket próbára tevő szerencsejátékon elég



ügyesek vagyunk. Néha a játéktéren felbukkannak extra kockák is (pályaléptetés, pluszpontok, joystickbénítás, stb), amelyre rá kell mozgatni egy színes felületet, hogy hozzáférjünk. Ja, és minden egyes pályán más és más a játéktér feletti kép, amik tehetséges grafikusi munkát sejtetnek.

Utoljára egy jelentéktelennek tűnő rövidke programot hagytam, ami a WORKING STONE nevet kapta alkotóitól. Ahhoz képest, hogy nyúlfarknyi, nagyon meleg anyag. Sajnos a bemutatott kép nem túlzottan tükrözi a játék zsenialitását, de nekem elhihetitek, hogy nem mindennapi. Adott egy OUT és egy IN feliratú házikó, rengeteg elhullajtott kődarab, vadvizek, transzformátorok, varázsitalok, meg még ki tudja mi minden őrült-



ség. A cél az, hogy adott számú kődarab (block) lerakásával, vagy szétrobbantásával (bombs) elegyengessük az utat a space megnyomására elinduló emberkénknek, akinek az OUT-ból az IN-be kell emigyen jutnia. Út közben varázsitalokat vehet fel, amelyek energiáját növelhetik, de akár szállni is tud tőlük. Hogy még nehezebb legyen a dolog, útközben fel kell vennie a pályán elszórt csillagdarabkákat is, mert csak így nyílik ki az IN-házikó ajtaja. Nagy precizitást igényel a feladat, hiszen pont annyi kődarabunk és robbantási lehetőségünk van, amennyi éppen elegendő a továbbjutáshoz. Kerüljük a savas medencéket, a szikrázó áramfejlesztőket, a repdeső szúnyogokat és a túl magas helyekről való leesést, meg mindent, ami egy kicsit is veszélyesnek tűnik. A kevésbé kitartóknak végszóként néhány fejtörősebb pálya kódja: FLY, HELL, HARD, YEAH, FUCK, KILL.

Remélem sokaknak megjött a kedve egy kis elmélkedéshez, remélem a jövő hónapban ismét tudok egy kis összeállítást készíteni az időközben megjelent fejtörőkből.

Zolee

Day of the Tentacle

Valószínűleg rengeteg computer-kalandor annak idején még a jó öreg C64-en a Maniac Mansion-nel kezdte pályafutását, hiszen ez volt az első igazi ún. interactive movie stílusú játék. Volt ugyan előtte a Lucasfilm-nek egy Labyrinth című játéka is, mégis a MM volt az első igazán kiforrott, nyugodtan mondhatjuk korszakalkotó kalandjáték. Nos, hogy miért is ez a kis visszaemlékezés? Megjött ugyanis a MM folytatása, a Day of the Tentacle (azaz a Csáp nagy napja). A Lucasfilm munkájában ezúttal sem kellett csalódnunk. A játékra csak egyetlen jelzőt lehet akasztani: A LEGJOBB. Úgy is mondhatnánk: ennél jobbat nem is lehet írni, csak legfeljebb ugyanilyen jót.

Mielőtt azonban belevágnánk a történetbe, tekintsük át a szereplőinket. Akik játszottak a MM-nel, azoknak a főszereplő Bernard-ot azt hiszem nem kell bemutatni. Mióta legutoljára találkozhattunk vele talán egy kicsit megemberesedett, kissé szórakozott stílusa azonban semmit sem változott. A játék során még majd Bernard két hasonló kaliberű barátját kell irányítanunk: Hoagie-t, az örökké éhes rockzenészt, és Laverne-t az "orvostanhallgatólányt" akit azonban leginkább csak a boncolás s efféle izgalmas témák érdekelik. Az "őrült ház" lakói is változatlanok, az Edison famíliának legfeljebb csak az életstílusa változott: Dr. Fred találmányai ugyanis nem túl kifizetődőek, így a ház jelenleg motelként üzemel. (Bár a kemény egy db. szobával és egy db. nászlakosztállyal nem hiszem hogy túl rózsásan megy az üzlet.) Lássuk akkor tehát a játék introját:

Dr. Fred szokásához híven, ismét valami őrült találmányon, a Sludge-O-Matic -on dolgozott. Ez még nem is lett volna akkora baj, viszont a Doki a gépből kiáramló trutymót a kastély alatt futó kis patakba engedte. Arra járván pedig a két csáp közül a - közismerten rosszindulatú - Lila nyomban bele is kóstolt a kiömlő anyagba. A lötty hatására - némi mellékhatások után - két karja nőtt, s ezzel egyben egy őrült lángelmévé matálódott. A Lila Csápot ettől fogva csak egyetlen gondolat foglalkoztatta: leigázni az egész emberiséget.

A következő képkockákon láthatjuk amint egy hörcsög levelet kézbesít Bernard-ék házába. Laverne nyit ajtót, aki a mit sem sejtő postást rögtön a másnapi bonc-laborgyakorlatához akarja felhasználni. Megjelenik Hoagie is aki viszont a rockbandájával akarja a szerencsétlen kis fickót különböző kínzásoknak alávetni. Szerencsére azonban közbelép Bernard, aki rögtön felismeri hogy a jövevény Ed Edison hörcsöge, s nyomban el is olvassa a levelet. Mint megtudjuk a feladó - Bernard régi barátja - a Zöld Csáp, a levélben pedig azt írja le, hogy mi történt Lila társával, s hogy ezek után Dr.Fred mindkettőjüket elfogta, s végezni akar velük. Bernard befejezve az olvasást elhatározza: visszatér a Kastélyba.

Itt a stáblista következik, de mivel folytatódik a "film" hőseink útjáról a kastélyba, azt hiszem vétek lenne továbbnyomni. Megérkezve a házba barátaink kommandó stílust vesznek fel, s módszeresen kezdik el átfésülni a helységeket a csápok után kutatva. Nekünk Bernard szerepe jut. Ne is hezitáljunk sokáig, nyissuk ki az előszobában lévő öreg órát. Bernard nyomban le is ereszkedik a titkos laboratóriumba. Ezek után láthatjuk amint a másik két barátunk összefut az emeleten, s Laverne éppen azt újságolja, hogy valahogy eltévedt a kastélyban, de csápokat nem látott. Ekkor feltűnik Dr.Fred, s már azon örvendezik hogy a srácok nem voltak olyan ostobák, hogy kiengedjék a csápokat, amikor azonban értesül róla, hogy Bernard eközben a földszintet kutatja át.

Ismét vált a kép, immár Bernard-dot látjuk amint épp kioldozza a csápokat, s mire megérkezik a Doki már késő, a Lila Csáp elindul hódító útjára. (A játék során később majd újságfejcímekből értesülhetünk a csáp ténykedéseiről: többek között el fog rabolni egy értékes drógakövet, majd annak visszaszolgáltatásával hősként beférkőzik a felső tízezerbe, s innen már csak egy lépés lesz neki az indulás az elnökválasztáson stb...) Dr. Fred most már csak egy lehetőséget lát a megmenekülésre: leállítani a Sludge-O-Matic -et. Bernard kérdésére, hogy nincs-e ehhez már egy kicsit késő, a Doki válasza: természetesen igen, ezért kell hát az időgépen keresztül hőseinknek a tegnapba utaznia. Később láthatjuk amint Bernard-ék el is helyezkedtek a gép, a Chron-O-John kabinjaiban. Bernard még előtte elindulnának megkérdezi Dr. Fred-et, hogy történt-e már valaha szerencsétlenség azokkal az emberekkel, akik ezzel a géppel utaztak. Mire a Doki válasza: "Természetesen nem." (Megkönnyebbülés hőseink arcán.) "Hiszen most próbálkozom először emberekkel..."

Először úgy tűnik minden rendben is megy: a kabinok eltűnnek, s repülnek a dimenziókon keresztül. A Doki éppen azon örvendezik, hogy még voltak akik azt mondták neki, hogy a gyémántutánzat nem lesz elég jó, amikor is a gép központi gyémántja millió darabjaira hullik szét. Dr. Fred megpróbálja még megállítani a folyamatot, de már késő. Bernard kabinja ugyan visszatér, viszont a másik kettő valahol elkeveredett. Mint azt Bernard a Dokitól megtudja: Hoagie kétszáz évvel korábban, Laverne pedig kétszáz évvel később landolt. Bernard persze azonnal vissza akarja hozatni a barátait, Dr.Fred azonban elmondja, hogy ennek vannak némi akadályai: Először is kéne szerezni egy valódi (!) gyémántot a központi egységbe, másodszor a Chron-O-John kabinjainak mindegyikét csatlakoztatni kéne valamilyen áramforráshoz. Persze kézenfekvő Bernard kérdése, hogy hol fog találni Hoagie egy konnektort kétszáz évvel a múltban? Dr. Fred-nek viszont erre is van ötlete: el kell juttatni Hoagie-hoz a szuper-elem tervét. Csak az a kérdés, hogy hova tette a Doki azt a bizonyos tervet.

A megoldás igen bonyolult: jobbra, a Doki napi teendőit tartalmazó tábláról akasszuk le a papírt. Ekkor rögtön meg is jelenik Fred, s kéri a tervet. A vázlatot kézbe véve viszont eszébe jut, hogy a hozzávalók pontos arányát még nem dolgozta ki. Sebaj, mivel Bernard-nak úgyis "A"-ja volt fizikából (s na persze nekünk pedig természetesen megvan a gyári verzióhoz járó kézikönyv), az engedélyszám alapján állítsuk össze az elemet. Ha megvagyunk, a Doki lehúzza a tervet a Chron-O-John -ba épített illemhely kinézetű transzportáló szerkezeten, mellyel a játék során hőseink kisebb, élettelen tárgyakat tudnak egymáshoz eljuttatni. (Egyszerűen csak a tárgyra kell clickelni, majd azt a megfelelő szereplő képmására rávinni.) Hoogie-val most már csak ki kell vennünk a papírt a gépből, s oda kell adnunk Dr. Fred nagy,nagy,....,nagyapjának, aki tudja majd, hogy mit kell vele csinálni. Legelőször

azonban foglalkozzunk a legnehezebb kérdéssel, hogy hogyan szerezzünk egy gyémántot. Álljunk vissza Bernard-ra.

Menjünk fel az emeletre, ahol az egyik szobában kapcsoljuk be a tévét. Szerencsénk van, a tévében éppen egy gyémántot reklámoznak, az ára csupán potom kétmillió dollár. Menjünk el Dr. Fred dolgozószobájába (rögtön a bejáratnál), s vegyük magunkhoz a fiókból a hibajavító-festéket, s az asztalról Dr Fred svájci bankszámláját. Ha megnézzük a betétkönyvet sajnos rá kell hogy ébredjünk, hogy a Dokinak egy árva vasa sincs. A háziakkal beszélgetve azonban megtudhatjuk, hogy a Dokinak volt egy nagy üzletre kilátása (a házban az ő évvel ezelőtt történtek megjátékosítási jogáról van szó), aminek a szerződését viszont bezárta a páncélszekrényébe, aminek pedig a kódját természetesen elfelejtette. Azonban tudomást szerzünk arról is, hogy a Dokinak van egy kellemetlen szokása, az alvajárás, s mialatt holdkórosan támolyog, a safe-et szokta nyitogatni. A Doki a nyavalyájára jellemző megoldást talált: nevezetesen nem alszik. Akkor tehát ezért kortyolgatja olyan szorgalmasan a kávéját. Szerencsére azonban a háziak közül Edna a koffeinmentes kávét kedveli. A megoldás tehát: a konyhában vegyük fel mindkét típusú kávét, s kínáljuk meg Ednáéval a Dokit. Akkor a szerződés meg is van...azaz mégsem. Bernard-nak ugyanis nincs elég ideje kivenni az iratot, mivel Fred majdnem odacsukja a kezét. Nem baj, akkor olvassuk le a kombinációt. Erre kiválóan alkalmas Edna video felszerelése, melynek kamerái közül az egyik pont a safe-et figyeli. Edna azonban sehogy sem akar a játékszereihez engedni minket. Akkor hát legyünk egy kicsit keményebbek, lökjük ki Ednát a szobából a székkel együtt. Nahó, Edna viszont megkapaszkodik a szobor karjában, s nyomban visszarántja magát. Mivel a kőszobor iszonyú nehéz, Bernard-dal nem tudunk vele semmit sem csinálni. Váltsunk akkor át egyelőre Hoagie-ra.

Mint azt tapasztalhatjuk, a házat már 200 évvel ezelőtt is az Edison família lakta, s mivel már akkor is fogadóként üzemelt, ennek köszönhetően még jónéhány érdekes szereplővel találkozhatunk majd. Először is másszunk le a titkos laborba, ahol meg is találjuk Red Edison-t, azonban egyelőre csak a balkezes kalapácsára van szükségünk. Vegyük tehát fel az asztalról. Menjünk fel abba a szobába, ahol a jelenkorban Edna tartózkodik. Azokban az időkben abban a szobában Red két ikerfia Ned és Jed munkálkodott, akik azonban apjukat meghazutolva a művészetre adták a fejüket. S lám csak éppen mi készül? Hát persze hogy az ominózus szobor. A fiúktól megtudhatjuk, hogy az apjuk csak arról tudja őket megkülönböztetni, hogy Ned jobbkezes, a Jed pedig balkezes. Akkor hát csináljunk egy kis tréfát, cseréljük ki Ned kalapácsát a mienkre. Ned néhány mellésuhintás után egy jól irányzott ütéssel darabjaira töri a készülő művét. Nekünk pont az kellett, mivel ezek után a két testvér próba képpen helyet cserél, így viszont a szobor a jobbkezében fogja tartani a kardot. Akkor most már Bernard-dal meg is szabadulhatunk Ednától. A Zöld Csáp szobájában találhatunk egy videokazettát, azt rakjuk be Edna recorderébe, s indítsuk el a felvételt. Mikor épp végzünk a felvétellel, Dr. Fred-nél adóellenőrök jelennek meg, s magukkal viszik a Dokit. Pörgessük vissza a szalagot, kapcsoljuk át a jobboldali lassítógombot, s visszajátszva a kazettát máris megvannak a safe kódszámai. Menjünk akkor az irodába, s vegyük ki a szerződést. Ha beleolvasunk az iratba rá kell döbbennünk, hogy vannak még vele némi problémák.

Először is alá kéne íratnunk a papírt a Dokival, akiből viszont az ügynökök kötözött sonkát csináltak, lehajították a padlásra, s mellesleg alaposan őrzik. Ha felmegyünk (a kandallón keresztül) láthatjuk, hogy a Dokit valami piros szalaggal kötözték össze, s ha nem lenne piros, kísértetiesen hasonlítana a MM-ből már ismert Ted bácsira, a múmiára. Ha már így alakult, vegyük fel hát a múltban a padlásról a piros festéket, s Bernarddal fessük be a ház előtt ácsorgó Ted bácsit. Menjünk fel Dr. Fred-hez, oldozzuk le róla a kötelet, amit pedig kinn a tetőn hajítsunk át a csigán. Másszunk le, s a kötél másik végét hurkoljuk rá a szerencsétlen múmiára. Irány ismét a tető, ahol ha meghúzzuk a kötelet - Bernard némi bénáskodása után - Ted bácsi már fenn is van a padláson. Cseréljük ki őket (ezt a műveletet érdemes megnézni), s juttassuk le Dr. Fred-et az imént ismertetett módszerrel. Bernard azután elviszi a Dokit a laborba, ahol most már csak fel kéne ébreszteni. Sétáljunk el a konyhába, pontosabban a mosodába. Az egyik szekrényben találhatunk egy tölcsért, amit illesszünk az alvó Fred szájába. Öntsük a tölcsérbe a normál kávét, s lám, Dr. Fred-et ismét a körünkben üdvözölhetjük. Sajnos a szerződést azonban nem hajlandó aláírni, mondván hogy semmit nem ír alá, amit el nem olvasott. Ha viszont azt kérjük, hogy olvassa el, azt válaszolja, hogy jelenleg a világ megmentésével van elfoglalva. Na nem baj, mondjuk azt, hogy nélküle is le tudjuk győzni a Lila Csápot. (Oh, forget it...) Ez felkelti az érdeklődését, s megkérdezi, hogy hogyan is gondoljuk ezt. Ezután Bernard-nak négy féle jó kis mese jut az eszébe, amelyek közül válasszuk ki mondjuk azt, hogy őrültté akarjuk nyilváníttatni, s lecsukatni a Lila Csápot. (I'm getting...) "Nagyszerű ötlet." örvendezik a Doki, Bernard azonban lehűti, mondván ahhoz viszont alá kéne írnia az általa írt diagnózist egy doktornak. Erre Fred elgondolkozik, majd kipattan a fejéből az isteni szikra: "De hiszen én doktor vagyok!" Ezzel tehát meg is van az aláírás.

Most már csak postázni kéne a szerződést, amihez viszont kéne valahonnan egy bélyeg. A bélyeg szerzése egy elég ötletes művelet lesz. Kezdjük azzal hogy Hoogie-val csenjük el a postaládából a Red-nek szóló gratuláló levelet, s juttassuk el Bernardhoz. A jelenkorban a kastély egyetlen kiadó szobájában egy elkeseredett feltaláló lakik, aki letargiájában éppen végezni akar magával... Csak épp arról feledkezett meg, hogy a gyilkos eszköz is az ő találmánya, a "BANG" feliratú zászlót kilövő pisztoly. Adjuk neki oda a levelet, minek elolvasása után a levélíró meghívására rögtön el is viharzik Baltimore-ba. Így hát akadálytalanul bejuthatunk immár a szobába, ahol vegyük magunkhoz a pisztolyt és az eltűnős tintát. Menjünk fel Ed szobájába. Tegyünk egy kis kitérőt, s használjuk Ed C64-esét. Nahát, épp a Maniac Mansion van betöltve. (Aki tehát nem ismerné az első részt, itt, Ed C64-esén végigjátszhatja, azaz: játék a játékban. Hát nem fantasztikus?) Ha meguntuk, szálljunk ki Alt+X -szel, s folytassuk a küldetésünket. Kissé ideges természetű barátunk orvosi javaslatra nyugtató terápiaként újabban bélyegeket gyűjt. Bizonyára jól fog ő is szórakozni egy kis viccen: öntsünk a tintából az albumára. Úgy tűnik Ed nem veszi a lapot: először torka szakadtából üvöltözni kezd, majd hozzávágja hősünk fejéhez a féltett gyűjteményt. Eközben kiesik egy bélyeg, ez tehát pont kapóra jön nekünk. Vegyük fel, az albummal pedig nyugtassuk meg szegény Ed-et, ezalatt ugyanis már eltűnt a tinta róla. Nyálazzuk fel a bélyeget, s most már csak egy gond van a szerződéssel: már rég lejárt a határideje. Persze egy időgép birtokában ilyesmi nem okoz nekünk problémát: adjuk oda Hoagie-nak a levelet, s postázzuk el 200 évvel korábban, így egészen biztosan odaér. Rögtön csörög is a telefon, s Dr. Fred-del közli a LucasArts egyik képviselője, hogy a régi akták között véletlenül rábukkantak egy iratra mely szerint a Dokinak jár kétmillió dollár. A pénzt már át is utalták a Doki számlájára. Akkor hát rendeljük meg a gyémántot. A postára sem a múltban, sem a jelenben nem lehet panaszunk, a küldeményt azonnal meg is kapjuk. A gyémántot Dr. Fred nyomban el is helyezi a központi egységben, tehát már csak a kabinokat kell ellátni árammal.

Adjuk akkor hát oda a superelem tervét Dr. Fred ősének, Red Edisonnak. Red azt hiszi hogy a saját terve, s nyomban neki is fog a megvalósításnak, csak előbb néhány dolgot kér tőlünk: olajat, ecetet, s valamilyen arany tárgyat. Olajat találhatunk Hoagie-val a konyhában, ha pedig már ott járunk vegyük fel a spagettit is, a kamrából pedig a vödröt, és a kefét (a szekrényből). Ecetet ugyan nem találunk sehol, viszont Ben Franklin szobájában (ugyanis ő is pont itt szállt meg) elcsórhatunk egy üveg bort. Már csak annyi a dolgunk, hogy azt megecetesítsük: adjuk oda az üveget Thomas Jeffersonnak (teli van hírességekkel a ház), aki éppen el akar ásni valami egyedit az utókor számára egy időkapszulában. 400 év csak elég lesz a bornak. Igen ám, de még egyelőre Laverne fennakadt egy fán, tehát valahogy ki kéne szabadítani. A ház halljában Jeffersonon kívül még ketten tartózkodnak: John Hancock, és George Washington, és éppen az Egyesült Államok alkotmányát fogalmazzák. Közülük most a kinti fákat bámuló Washingtonra lesz szükségünk. Beszélgessünk vele : tegyünk egy megjegyzést hogy tisztára úgy néz ki mint Washington (Whoa, you're...), majd mutatkozzunk be (My name...). Ezután érdeklődjünk róla és a cseresznyefákról (Is it true...), majd fogadjunk vele, hogy nem képes kivágni egy fát csak azért, hogy megmentse a nagyanyját. (I bet...) Washington azonban csak a cseresznyefákra specializálta magát, így csak azon állná a fogadást. Akkor hát tegyünk róla hogy legyen egy cseresznyefa: küldjük

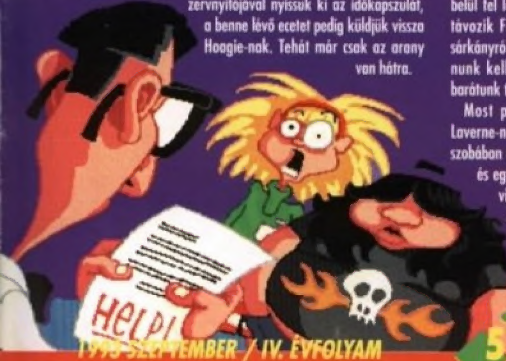




vissza Hoagie-nak a piros festéket, s fessük be a ház ablaka előtti kis facsemete termését. Ezután ismét társalogjunk Washingtonnal (I've been...), aki most már kénytelen állni a fogadást (I bet...) és egy fejszecsapással végez a szerencsétlen kis fával. Pont ez kellett nekünk, hiszen így 400 év múlva sehol sem lesz az a termetes fa, amelyen Laverne csüngött eddig. Laverne-nek ez azonban csöbörből vödörbe, ugyanis amint megszabadul a fától, rögtön a csápok fogságába esik. A jövőben a csápok az embereket háziállatként tartják, így az olyan "kóborembereket" mint Laverne, a sintér gondjaira bízzák. Váltsunk tehát Laverne-re. Ugyan rabként, de bekerültünk a kastélyba. Cellatársaink még az Edison família leszármazottjai az öreg Zed, fia Ved, és Zedna asszonyság, akik persze cseppet sem büszkék Fred nevű ősükre. Elég elfásult banda, tehát velük jobb nem törődni. Ahhoz hogy szabadon közlekedjünk a házban, álruhára lesz szükségünk, amíg viszont az nincs, addig csak az udvarra (I



have go...), vagy az orvoshoz (Oooh...) kéredzkedhetünk ki az őrtől. Először menjünk orvoshoz, aki persze megállapítja hogy semmi bajunk, és mivel nagyon siet hogy odaérjen az Embershow-ra, magunkra hagy a rendelőjében. Akasszuk le a falról a csáp-anatómiarajzot, majd visszakerülve a börtönbe kéredzkedjünk ki az udvarra, s küldjük el a rajzot Hoagie-nak. Hoagie-val vigyük el a rajzot az első emeletre Betsy Ross-nak, aki éppen az Államok zászlójának a végső tervén dolgozik, s tegyük le az asztalára, a zászlótervekre. Ismét meg van ügyködésünk eredménye: 400 év múlva ugyanis a zászló helyén immár leginkább egy szélzsákra hasonlító valami lobog. Mielőtt azonban felmennénk érte Laverne-nel, Bernard-dal vegyük fel a jelenben a tetőn a zászlórúd csörlőjéről a kart, s küldjük el Laverne-nek. Így a karral már le tudjuk engedni a rúdról a "zászlót", amit pedig felöltve magunkra immár szabadon közlekedhetünk a házban. Menjünk az első emeletre a múzeum-szobába, s Hoagie konzervnyitójával nyissuk ki az időkapszulát, a benne lévő ecetet pedig küldjük vissza Hoagie-nak. Tehát már csak az arany van hátra.



Váltsunk át Bernardra, s menjünk a Hall-ba. Itt egy kereskedő idiótaságokat árul. Kérjünk egy szivart. (Nice cigars. ; Sure, lay one...) Jó vicc volt, mi? Akkor most mi tréfálkozzunk egy kicsit: cseréljük ki a pisztolyokat, s kérjünk egy újabb szivart. Az így nyert öngyújtót és a szivart adjuk is át rögtön Hoagie-nak, s kínáljuk meg Washingtont a szivarral... Washington szerencsére nem sértődik meg, csak megkér, hogy keressük meg a fogsorát. Azt ugyan nem fogjuk megtalálni, viszont a kereskedőnél van egy csattogó protézis. A csattogó protkó viszont egyelőre nem hagyja magát elfogni. Nyissuk hát ki balra a lefolyórácsot, s tereljük bele. Ekkor csapjuk rá a rácsot, s vegyük ki alóla. A fogsor pont jó is Washingtonnak, csak épp a szájában továbbra is folytatja a csattogást. John Hancock, aki pedig eddig is majd megfagyott, azt hiszi, hogy a Nemzet Atyja is fázik, így sikerül rábeszélnie Jeffersont, hogy fűtsön be a féltett fájával, amit az időkapszulába tartogatott. Igaz, még két óráig vitatkoznak, hogy ki gyújtson be, de végül elkezd füstölögni a kémény. Vegyük fel Hancock ledobott takaróját, s a tetőn terítsük rá a kéményre. A hallba áramló füstre a Red Edison féle tűzjelző nyomban működésbe lép, s a három nagy politikus pánikba esve menekül a házból. Menjünk vissza, le a hallba, s tulajdonítsuk el az alkotmány írásához használt aranytollat. Távozván összefutunk Jeffersonékkal, akik a kéményen talált takaró miatt persze joggal gyanakodnak ránk, de végül sikerül kivágnunk magunkat azzal, hogy mintha az említett takarót Hancock-nál láttuk volna azelőtt. Megvannak hát az elemhez valók, készíttessük el akkor Red-del az elemet, amit ezután lovasítsunk is meg. A következő teendő: feltölteni az elemet.



Az egyetlen aki segíthet, a villámhárító atyja, Ben Franklin, aki a épp sárkányt ereget a mezőn. Először is valahogy le kéne hozni a sárkányát. Mivel hősünk az a típusú fickó, aki ha kocsit mos, biztos hogy elered az eső, próbáljuk meg ezt a megoldást. Autó ugyan nincs, de talán megteszi a ház előtt lévő koszos, ócska szekér is. A konyhában töltsük fel a vödrünket vízzel, majd irány az első emelet. Itt gyűrjük össze Washington ágyát, majd a zsinórral hívjuk a cselédet. Mialatt az az ággyal foglalatoskodik, a folyosón csenjük el a kocsijáról a szappant, amit pedig tegyünk a vízbe. A szappanos vízzel és a kefével indulhatunk hát kocsit mosni. Ténykedésünkre persze el is ered az eső, s Franklin már hozza is a szétázott sárkányát. Tehát valami vízálló anyag kéne neki. Bernard-dal vegyük fel Dr. Fred álláshirdetését a bejáratnál, melyben segédet keres. Hoagie-val ezt adjuk oda Red-nek, aki azt hiszi hogy a saját hirdetése, s így hajlandó alkalmazni minket. Alkalmazottként immár felvehetjük a munkaköpenyünket, amit persze ahelyett hogy magunkra öltenénk, adjuk oda Franklin-nek. Franklin elkészíti belőle az új sárkányát, s pár óra múlva már ott is állunk vele a mezőn, hogy kipróbáljuk. Franklin a kezünkbe nyomja a sárkányt, s mikor majd azt mondja, hogy "Most", akkor kell ellöknünk magunktól (Push). Ám mielőtt ezt megtennénk, gyorsan erősítsük fel a sárkányra az elemet. Ha minden OK, pillanatokon belül fel lesz töltve az elemünk (mielőtt távozik Franklin, szerencsére leesik a sárkányról), amit már csak csatlakoztatnunk kell a Chron-O-John-hoz. Egyik barátunk tehát már készen áll az útra.

Most pedig foglalkozzunk akkor Laverne-nel. Az első emeleten az egyik szobában találhatunk egy görkorcsolyát, és egy hosszabbítókábelt. Ez utóbbit vigyük ki a Chron-O-John-hoz, s csatlakoztassuk hozzá, a zsinór másik végét pedig dobjuk be a labor kisablakán. A laborhoz vezető órát viszont őrzi egy csáp, aki legfeljebb akkor hagyná el őrhelyét, ha szökött embereket kéne elfognia. Itt ugyan várakozik néhány ember, az Embershow versenyzői, ezeknek azonban eszük ágában sincs szökni. Na talán az Edison família. Ehhez azonban még meg kell szabadulni a börtönőrtől is. Menjünk a hallba s az ott lévő csáptól kérjünk egy nevezésilapot a showra. Most már csak egy versenyzőt kéne találnunk. Az egyetlen szóba jöhető alany Ted bácsi lesz, aki az első emeleten porosodik. Csatoljuk fel rá a görkorit, nyomjuk a zsebébe a nevezési lapot, s taszajtsuk le a többi versenyző közé. Ezzel kezdetét veszi a show, készítsük fel tehát az emberünket. Küldjük el Laverne-nek a spagettit, amely az időutazás következtében egyben meg is főtt. Vegyük fel Bernarddal a villát a konyhából, s azt is adjuk Laverne-nek. Olvassunk fel Hoagie-val Bernard műszaki könyvéből a másodikon lakó lónak, aki a szövegtől elálmosodik, s mielőtt elalszik kiteszi a fogsorát. Ez utóbbit szintén juttassuk el Laverne-nek. Végül vágjuk ki Bernard-dal a hallban található röhögő gumibohócot Laverne szikéjével, vegyük ki belőle a nevetőgépet, s ezt is adjuk oda Laverne-nek. Kezdjünk akkor munkához: rakjuk a spagettit a múmia fejére, s adjunk neki formát a villával. Csaljunk bájmosolyt Ted arcára a ló protézisével, végül helyezzük el a nevetőgépet Ted kabátzsebébe. Minden igyekezetünk ellenére még mindig a konkurencia, Harold lesz a nyerő.



Folyamodjunk hát cselhez. Látogassuk meg Bernard-dal a Zöld Csápot, s döntsük el a hangfalát. Kapcsoljuk be a magnót, melynek őrült hangerejétől a bejáratnál valami trutymó válik le a plafonról. Ezt a trutymót tegyük tehát Harold elé. Mivel a szabályok szerint beteg embernek a show-a nincs



helye, így máris megszabadultunk ellenfelünktől. Sétáljunk a bírákhoz, s kérjük őket hogy döntsenek mindhárom kategóriában: a legcsinosabb hajban, a legjobb mosolyban, s a legjobb nevetésben. Előkészületeinknek köszönhetően a mienk lett hát a fődíj a serleg, s egy vacsorameghívás. Miután Laverne érzékeny búcsút vett Ted-től, adjuk oda a meghívást a börtönőrnek, aki örömmel elfogadja, s nyomban el is indul. Kapcsoljuk le a sugárrácsot. Meglepetésünkre azonban az Edisonokban fel sem merül a szökés gondolata. Akkor hát segítsünk nekik. Menjünk ki a ház elé, ahol egy fekete macska dörgölődzik a kerítéshez. Fessük be a hibajavítóval a kerítés alját, s máris a macskából bűzös borz lett. Váltsunk Hoogie-ra, s a padláson nyomkodjuk meg a baloldali ágyat. Mint láthatjuk, a matrac cincogására odamegy a macska, de arra nincs elég időnk, hogy elvegyük az egerét. Húzzuk hát át a másik ágyra a matracot (Use), s miután ott megnyomkodtuk, vegyük fel az egeret. Iménti szerzeményünkkel ismét Laverne-nel csalogassuk le a "borzot" a tetőről, s hajítsuk be az Edisonok közé. Persze ahányan voltak, annyi irányba futottak, s így immár le tudunk jutni a laborba. Csatlakoztassuk a belógó kábel végét a generátorhoz. Már csak egy hörcsögre lenne szükségünk. Vegyük fel Bernard-dal Ed hörcsögét az akváriumból. Igen ám, de élő dolgot nem tudunk transzportálni. Marad hát a hagyományos időutazás: tegyük szerencsétlen kis hörcsögöt a folyosón található mélyhűtőbe. Laverne-nel vegyük ki őt, s a konyhában olvasszuk ki a mikroval. A hörcsögöt azonban ez utóbbi művelet eléggé megviseli, s hidegrázása lesz. Ha pedig fázik, nem hajlandó dolgozni. Valamit tehát ki kell találni. Váltsunk Bernard-ra s vegyük fel a bejáratnál a telefon nyílásából a tízcentest.

Menjünk fel a nászlakosztályba, csukjuk be az ajtaját, s vegyük ki belőle a kulcsokat. A kulcsokat adjuk oda a parkolóban a kocsit feszegető sisapkás alaknak, aki cserébe nekünk adja addigi munkaszerszámát. A feszítővassal vegyük fel a bejáratnál a rágóval a földhöz ragadt újabb tízcentest, amit persze szabadítsunk ki a ragacsból: rágjuk tehát egy kicsit. Menjünk ismét a lakosztályba, ahol dobjuk a két érménket az "ébresztőgépbe". A hústorony ugyan nem ébred fel, viszont leesik az ágyról, s így magunkhoz vehetjük pulóverét, amin eddig rajta feküdt. A ruhadarab még egy kissé nagy a hörcsögünkre, ezért fosszuk ki a feszítővassal folyosón lévő automatát, menjünk a mosodába, ahol rakjuk be a szárítóba a ruhát, s dobáljuk be a gépbe az összes aprópénzünket. Hát ez bizony jódarabig elég lesz, persze pont 200 évig. Vegyük tehát ki Laverne-nel a pulóvert, és adjuk a hörcsögre. Így most már a hörcsög elkezdi hajtani a generátort, viszont ekkor egy betörésvédelmi rendszer jön működésbe (egy boxkesztyű), s a hörcsög kihasználva az alkalmat egy egérlyukba menekül. Váltsunk Bernard-ra, s vegyük fel a bejáratnál a hirdetési prospektust, melynek szövege: "George javaslata: minden amerikainak kell hogy legyen egy porszívó a háza alagsorában." Ezt a papírt dobjuk be Hoogie-val a készülő alkotmány javaslatai közé, a ládába. Mikor Jefferson-ék felnyitják a ládát, joggal hiszik azt hogy ez Washington javaslata, így hát a javaslat bekerül az alkotmányba, azaz törvényerőre emelkedik. Nos, akkor máris megvan Laverne-nek a hörcsög elfogásához szükséges eszköz, szippantsuk hát ki a kis fickót a lyukból, s vegyük ki a porzsákból. Tegyük a hörcsögöt a generátor kerekébe, s máris visszajutottak hőseink a jelenbe.

Embereink éppen visszatérnének már az eredeti tervhez, amikor megjelenik a Lila Csáp s elviszi a Chron-O-John egyik kabinját. Zöld barátja is utánaered hogy megállítsa, így hőseinknek már csak egyetlen kabin marad. Gyorsan bepréselik magukat, s már nem hallják a Doki figyelmeztetését: "Hé, ezt nem szabad! Vagy nem látták a Legyet?" Megérkezvén a tegnapba úgy tűnik a Dokinak igaza volt: szereplőink ugyanis egy egytestű, háromfejű idétlen alakká mutálódtak. Erőnk azonban megháromszorozódott, így elég erősek leszünk a csáp legyőzéséhez. Azaz mégsem: a csáp egy egész hadsereget hozott át a jövőből az időgéppel, s ráadásul itt van az az elmebeteg szakállas csáp is, aki a kicsinyítő lézerpisztolyát akarja minden áron kipróbálni rajtunk. A három barát tehát menekül, egészen a nászlakosztályig.

Menjünk ki a folyosóra, s nyissuk ki az egyes szoba ajtaját. Ekkor ugyan a szakállas lekicsinyít minket, de mivel a pisztolya elemének a következő tüzelésig töltődnie kell, nem tud minket tovább kicsinyíteni. Rohanjunk be gyorsan az egyes szobába, majd amíg még kicsik vagyunk bújjunk át az egérlyukon a csápok szobájába. Miután visszanőttünk, vegyük fel a bowlinggolyót, s irány az alagsor. Intézzük el a Sludge-O-Matic kapcsolóját őrző hadsereget a golyóval. Mikor azonban éppen át akarjuk kapcsolni a kart, s ki akarjuk szabadítani az összekötözött Dokit, ismét megjelenik a szakállas, s persze játszadozni kezd a pisztolyával. Beszélgessün egy kicsit vele. Kérdezzük meg, hogy miért utálja annyira az embereket. (Just what...) Elmondja, hogy minden nyomorúságuk Dr.Fred hibájából kezdődött. Ezt helyeseljük mi is (Sounds like...), majd dicsérjük meg a pisztolyát. (You're pretty...) Miután kielégítettük a hiúságát, kérdezzük meg, miért nem próbálja ki a fegyvert Dr. Fred-en? (Why don't...) Ezt ő is jó ötletnek tartja, azonban vesztére: Dr. Fred tükréről ugyanis visszaverődik a sugár, s a csáp a saját csapdájába esik. Hőseink könyörtelenek, s végeznek az apró féreggel.

A cipőtalpunkról a csáp még mindig fenyegetőzik: "Még visszatérek!" Így hát barátaink úgy határoznak, a biztonság kedvéért a lapos csápot egy borítékban postázzák Szibériába. Most már csak az epilógus maradt hátra: hogy hogyan váltak szét hőseink, s hogy hogyan állt vissza minden a "régi" kerékvágásba, de ezt a poént inkább nem lövöm le, ezt mindenkinek látnia kell!

Vári Zoltán

ÉRTÉKELŐ

grafika	99%
hang/zene	89%
kezelhetőség	93%
kihívás	40%

ÖSSZHATÁS 98%

TESZTELVE: PC
VERZIÓK: -